SEGA® オフィシャル 公式BOOK

Virtua Fighter 4™

バーチャファイター4 完全攻略ガイド

PS2版

ASPECT

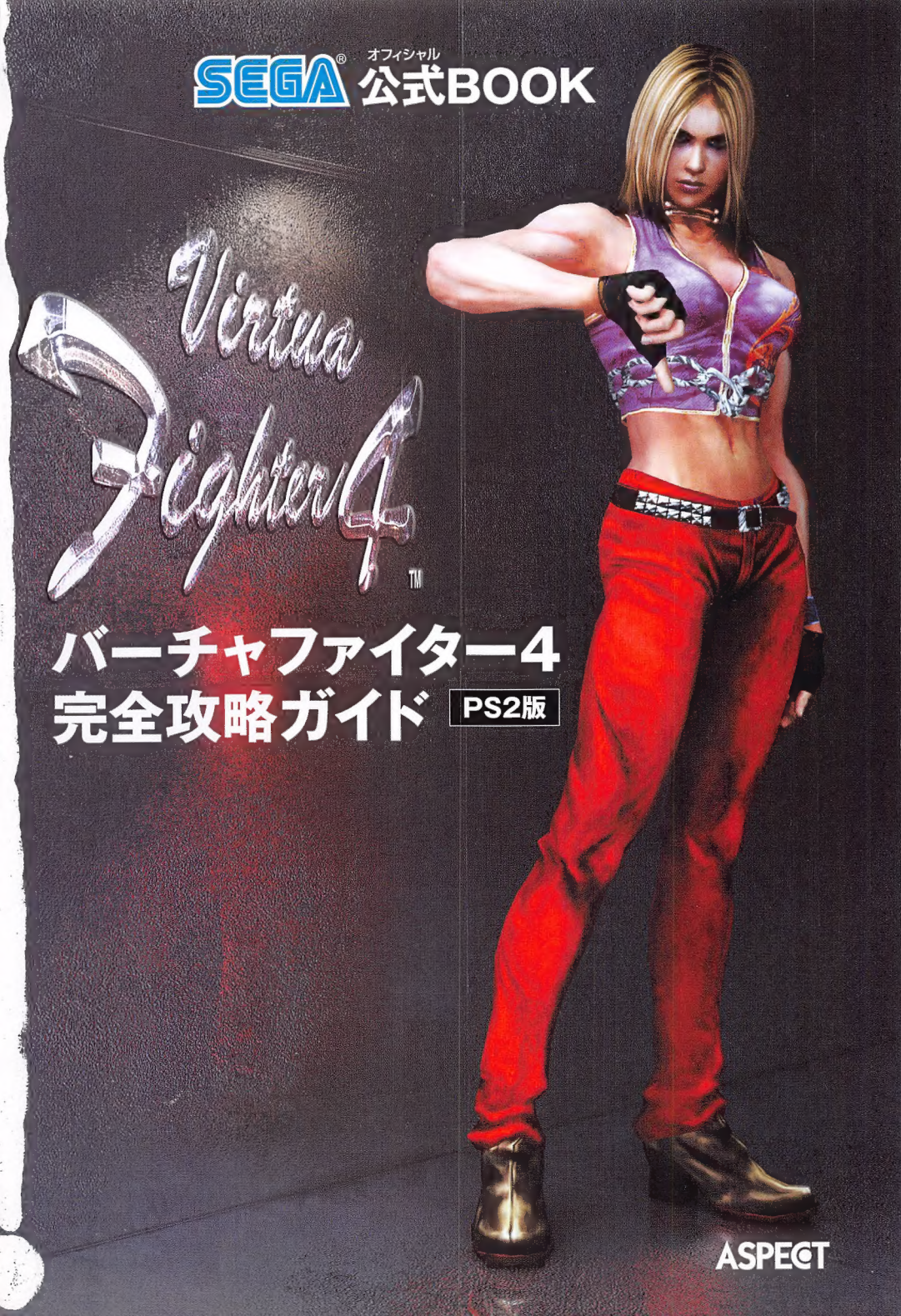
PlayStation®2

SEGA® 公式(オフィシャル)BOOK

バーチャファイター4 完全攻略ガイド PS2版

ASPECT

SEGA® オフィシャル 公式BOOK



バーチャファイター4 完全攻略ガイド

PS2版

ASPECT

CONTENTS

システム解説……2

モード解説……4
基本操作……5
バーチャファイター4での攻防……6
打撃……7
よろけ……10
投げ技……12
防御……14
返し技……15
ARM／避け……16
投げ抜け……18
起き上がり……20
受け身……21
足位置……22
リング／壁……24
フレーム……26
裏技／アイテム……27
段位・称号について……29

キャラクター解説……31

アキラ……32
パイ……46
ラウ……68
ウルフ……84
ジェフリー……102
カゲ……120
サラ……142
ジャッキー……164
シュン……186
リオン……208
アオイ……226
レイ・フェイ……244
ベネッサ……264
デュラル……288

A.I.攻略……299

コラム なつかしのポリゴンキャラクターたちが登場
初代『バーチャファイター』の記憶がよみがえる……30
バーチャファイター4Ver.B全国大会
格闘新世紀……298

SYSTEM システム解説

欄外のKUMITEモード対戦キャラクターについて

●4ページ以降の欄外は組み手モードの対戦相手で、各ページに1人ずつ使用キャラクターごとに、アキラ、パイ、ラウ、ウルフ、ジェフリー、カゲ、サラ、ジャッキー、シュン、リオン、アオイ、レイ・フェイ、ベネッサ、デュラルの順となっている。
各項目は左から順にリングネーム、使用キャラクター名、基本レベル、勝、敗、種別、経験値を表していて、各数値は初期値となっている。下段はアイテム名で、同キャラクターで対戦して勝利したときにもらえる場合がある。
●初段以上のキャラクターは基本レベルにランダムで＋1／0／－1した値の段位で登場するが、初段以下になることも、最高段位になることもない。ただしSPECIALキャラクターはつねに最高段位のままで、ランダムに変化することはない。
●SPECIALキャラクター、SUPERキャラクターは以下の条件で出現する。
・プレイヤーが帝王または名人以上でSPECIALキャラクターが出現。
・SPECIALを全員倒すとDuralが出現。
●RIVALキャラクターはキャラクターごとに3人存在する。
・自分と共に成長し出現する場合の段位は自分のキャラクターと同段位。
・プレイヤーが2段以上になると、昇段のたびにライバルの勝敗数がランダムに増加。ただし自分が1級以下の場合はすべて初段となる。

モード解説

ゲームセンターに設置されているものとまったく同じ内容(Ver.C)を楽しめる"ARCADE MODE"をはじめ、8種類のモードが用意されている『バーチャファイター4』。CPUとの対戦でアイテムを集めることができる、プレイステーション2版オリジナルの"KUMITE"モードなど、その内容は盛りだくさん。プレイ目的に合わせて各モード選択してみよう。

ARCADE

アーケード版と同じ全14ステージを
勝ち抜いていくモード

VS

対戦のみを行うことができるＶＳ専用モード

KUMITE

アーケードでの対戦を再現
段位取得もできるCPU戦

TRAINING

コマンド、コンボ練習を行う
トレーニング専用モード

A.I. SYSTEM

オリジナルのA.I.キャラクターに
戦い方を教えるモード

DATA FILES

プレイヤーデータ、A.I.データの
カスタマイズ、セーブロードを行う

REPLAY

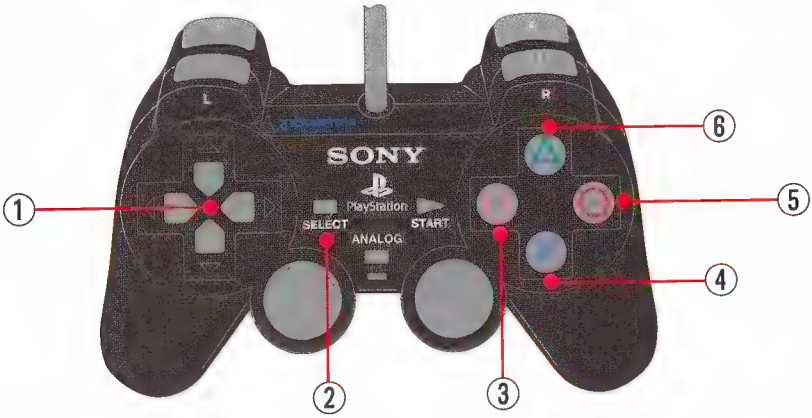
対人戦、CPU戦で保存した
リプレイデータを再生

OPTIONS

難易度、対戦本数など
各種設定を行う

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
アキラ一番	アキラ	0	542	224	RIVAL	
縁幻球						

基本操作



使用するボタン	メニュー/各種選択画面	試合中
①方向キー	カーソル移動	キャラクター操作
②セレクトボタン	キャラクターセレクト画面で	
	プレイヤー/A.I.ファイルメニュー表示	ポーズメニュー表示
③□ボタン	キャンセル	ガード
④×ボタン	決定	パンチ
⑤○ボタン	決定	キック
⑥△ボタン	キャンセル	パンチ

※ボタン配置は初期設定のもの。

本書の表記について

Ⓟパンチボタン　Ⓚキックボタン　Ⓖガードボタン

ⓅⓅ→Ⓟを順番に2回押す
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ→ⓅとⓀとⓖを同時に押す
ⓅⓀ→ⓅとⓀを順番に押す
Ⓟ+Ⓖ→Ⓟとⓖを同時に押す

⇨→右を短く入力
➡→右を長く入力

以下のページのコマンド表記はキャラクターが右向きのときのものとなっている。
ただし一部の技を除く。

リングネ・ム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	神界	い結値
アニアキ	アキラ	29	9990	10	SPECIAL	
緑幻球	ワイルド気合いヘアー		覇王の紋			

バーチャファイター4での攻防

『バーチャファイター4』での攻防を大きく分けると、打撃技、投げ技、ガードという3つの要素があげられる。これらを駆使して、制限時間内に相手の体力をすべて奪ったほうが勝者となるシステムだ。単純に技を連発するのではなく、ガードは打撃技を防ぐことができるが投げ技に弱く、投げ技は打撃技に弱いという構図になっている。各キャラクターが持っている性能を引き出して、相手の思考の裏をかくような攻撃を仕掛けていくことが勝利への近道となる。

攻撃を繰り出すだけでなく、相手の技をガードする反応速度の速さも重要だ。

攻撃

打撃技 →P.7

投げ技 →P.12

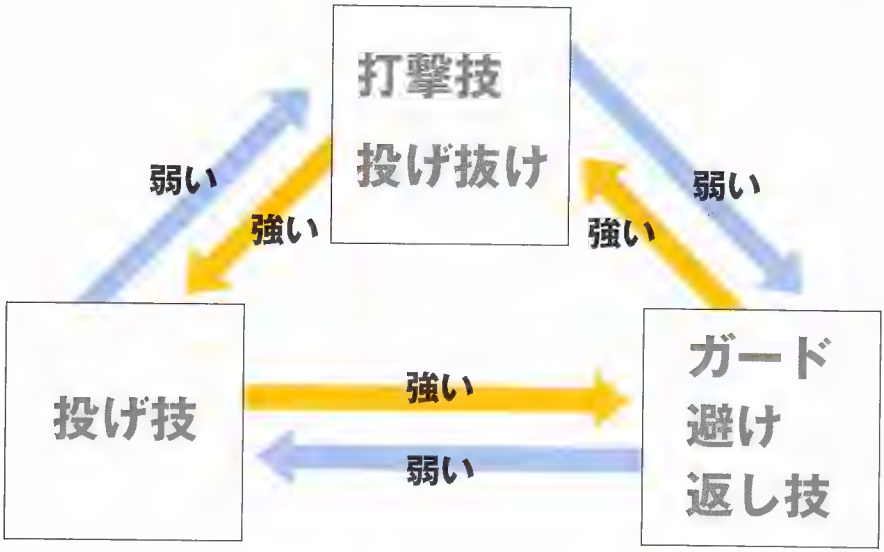
防御

ガード →P.14

返し技 →P.15

避け →P.16

投げ抜け →P.18



ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
異形の拳アキラ	アキラ	28	2713	357	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		棘つき腕輪				

打撃 ATTACK

相手からダメージを奪うためには攻撃を仕掛けて、それらをヒットさせる必要がある。慣れないうちは適当にボタンを押しての攻撃をしてしまいがちだが、それが通用するのは初心者相手の場合のみ。対戦経験豊富な相手には、いとも簡単にガードされてしまうだろう。まずは自分の繰り出す攻撃の判定（上段・中段・下段）と性能を把握して、ガードを上下に揺さぶるような攻めを展開したい。相手に中段、下段の攻撃を意識させることが重要だ。

立ち(P)を起点として、中段、下段技への連係を組み立ててみよう。

上段攻撃

相手を牽制できる
立ち(P)が重要

中段攻撃

下段ガードを崩す
攻めの中核

下段攻撃

ダウンを奪える
攻撃が豊富

特殊下段攻撃

下段攻撃だが
立ちガード可能

ガード不能技

ガードを無効にする
攻撃

ダウン攻撃

ダウンした相手への
追い打ち技

ディレイとキャンセルについて

ディレイとは連続した攻撃（(P)(P)(K)など）のボタン入力を遅らせることで可能となるフェイントテクニックだ。相手に「連続技が途中で止まった」と思わせ、反撃してきた相手に遅らせた攻撃がカウンターヒットするというわけだ。また、キャンセルは打撃技などの出かかりで(G)ボタンを押すことで可能となる。キャンセルすることで、技が出るまえにモーションの途中で元の構えに戻ってしまう。技を出すと見せかけて相手にガードさせることで、投げ技またはガードされてないところに打撃技を入れやすくなるのだ。ちなみにディレイもキャンセルもすべての技で使えるわけではない。

エルボーをガードされたら、次にスピンキック入力にディレイをかけてみる。

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
兎丸	アキラ	18	1401	525	NORMAL	
イバラのタトゥー	うさぎさん					

打撃技ヒット後の状態

打撃技がヒットしたあとは、相手よりも先に動くことができる有利な状態となることが多い。そこから続けて中段、下段の打撃技を連携させたり、大ダメージの投げ技を狙うといったチャンスとなるのだ。ヒット後の状態にはさまざまなタイプがあり、その後の攻めにも深くかかわってくる。たとえばノーマルヒットでは追撃は狙えないが、カウンターの場合は空中コンボが確定するなど、考えなくてもそれぞれのヒット状態に対応できるよう練習をしておきたい。

攻撃を当てることができれば、大きなアドバンテージを得ることができる。ダメージは低いが、立ちⓅなども重要な存在。

ヒット状態のタイプ

ノーマルヒット

○ノーガード状態へのヒット

○崩れ状態への打撃技にも適用される

もっとも基本的なヒット状態。技の基本性能がそのまま反映される。

カウンターヒット

○打撃技の出かかりへのヒット

○攻撃力が1.5倍になる

空中コンボが入りやすくなり、一部の技が連続ヒットするようになる。

下段ガードへの中段攻撃ヒット

○一部の技の攻撃力低下

サマーソルトキックが代表的。大きなダメージを誇る技でも威力は半減に近い。

技の硬直へのヒット

○一部の技が連続ヒットするようになる

ダメージは変わらないが、普段はつながらない技がヒットするようになる。

空中の相手へのヒット

○空中コンボなど浮いた相手に適用

浮いている相手にのみ適用される特殊なヒット。ダメージが補正され、普段よりも攻撃力が低くなる。

ダウンしている相手へのヒット

○地面に倒れた直後へのヒットに適用

通常よりも攻撃力が半減する。ダウンしている相手への追い打ちが成功するとこの状態に。

ランク名	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
大鳥居アキラ	アキラ	0	674	723	RIVAL	

特定の打撃技で発生する崩れ

頭から崩れ落ちたり、腹を抑えながら倒れ込む特殊なダウンモーション。これらは"崩れ状態"とよばれ、一部の打撃技がヒットしたときに、特有の効果音とともに発生する。画面にレバーが表示され、よろけ状態と同じように回復できるものもあるが、これらの技がヒットしたときには大幅に有利な状態となる。各キャラクターごとに崩れ誘発技を覚えておこう。技によっては距離が離れ、追い打ちが難しいものもある。

特有のダウンモーションが発生するため、視覚的にもわかりやすい。相手がダウンする前に追い打ち攻撃を決めよう。

頭崩れ

○うつ伏せ状態にダウン
ダウンするまでの時間が長い

ダウンするまでに時間がかかるので、各種追い討ちが確定する。

腹崩れ

○腹を押さえながら前のめりにダウン
下段投げが確定する

下段投げが決まる特殊な状態。ただし投げ抜けには注意しよう。

足崩れ

○足元への攻撃で発生
下段攻撃での追い打ちを狙いやすい

低い姿勢で倒れこむので、すばやい下段攻撃で追い打ちをしよう。

叩きつけ

○受け身をとれないため
追い打ちが確定する

受け身が取れないため、各種追い打ちが確定。引き起こしなども決まる、危険なダウンだ。

縦吹っ飛び

○うつ伏せになりながら吹っ飛ぶ
受け身不能のダウン

前方へキリモミ状態で吹っ飛ばされる。受け身は取れないが、確定する追い打ちはない。

横吹っ飛び

○横へ大きく飛ばされる
受け身不能ダウン
相手との距離が大きく離れる

横方向へ大きく飛ばされる。リングぎわでは、リングアウト負けの危険性あり。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
久保はる	アキラ	6	43	89	NORMAL	519

よろけ(1)

一時的に行動不能になってしまう"よろけ"状態。よろけ中に投げ技が確定することはないが、打撃での追い打ちがヒットする可能性がある危険な状態。よろけは方向キーをすばやくガチャガチャと連続入力（どこでもよい）しつつ、Ⓖボタンを押しながらⓅⓀボタンを連打することで回復できる。回復成功後は打撃での追い打ちを回避するためにガードをしておこう。ただし、よろけ回復直後に投げ技などを食らう危険性があるので、回復に成功しても不利な状況にあるということを覚えておきたい。

一時的に回復以外の行動が取れなくなる、よろけ状態。すばやい回復操作をマスターしよう。

よろけ回復操作 Ⓖボタンを押しっぱなしでⓅⓀボタンを連打し、方向キー連続入力

Ⓐ よろけ回復なし
Ⓑ よろけ回復あり

よろけ効果のある技がヒット

Ⓐ

打撃での追撃が確定

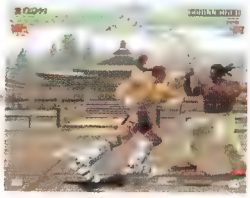
相手の投げは打撃技で回避

しゃがみ動作では回避不能

Ⓑ

回復成功

打撃技をガード



回復が遅れる

よろけ中に打撃技がヒット

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鋼鉄拳士	アキラ	0	443	178	RIVAL	

よろけ(2)

各キャラクターが持っている固有技の中には、短い間ではあるが、ヒット時に崩れモーションを誘発するものがある。カウンターヒット時に後方へ大きく突き放したり、技によっては相手を後ろ向きにさせて行動不能にしたりと、さまざまな効果が技ごとに設定されている。この状態は攻撃側が有利なので、攻めを続けてプレッシャーを与えていきたい。打撃技を警戒して、ガードがちになる相手には投げ技も混ぜると効果的。よろけた側はかなり不利な状況となっている。

追加ダメージを期待できる大きなチャンス。崩れ状態には迷わず追い打ちを狙おう。

足位置が入れ替わる

○相手を後方へ押し込むようなモーション
○強制的に足位置を変えさせる

中段蹴りカウンターヒット時に発生。大きく後方へのけぞる。

強制的にしゃがみ状態へ

○技を食らった側はしゃがみ状態へ
○振り下ろすようなモーションを持つ

攻撃を出さない限り、下段投げが確定してしまう。

背中を向けたままの崩れ

○背後からミドルキックが
カウンターヒットすると発生

行動不能状態に陥る危険な状態。背後から追撃を受けやすい。

後ろ向きにさせられる

○相手に背を向けて不利な状況へ
○成功避け不能

回復ができないので、一定時間行動不能になってしまう。

回転系攻撃ヒット後に崩れ

○スラントバックナックルなどの
回転系下段攻撃のヒットで発生

攻撃、またはガード入力で硬直を短縮できる。

すね砕き

○カウンターすね砕きがヒットしたときのみ発生。
○下段投げが確定する。

すね砕き限定の崩れ。ヒット後はしゃがみ状態になり、下段投げが確定してしまう。

ﾉﾝｸﾞﾈｰﾑ	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ゴッドアキラ	アキラ	3	15	62	NORMAL	212

投げ技

こちらの打撃技を警戒している相手に有効なのが投げ技。立ちガードされても技が入るので、強力な中段攻撃を意識させてから仕掛けると効果的だ。だが、攻撃を繰り出している相手に対しては一方的に負けてしまうということも覚えておきたい。キャラクターによっては、しゃがみ状態の相手を投げることができる下段投げを使うことも可能。ダメージも高いのでしゃがみガードがちな相手には積極的に狙っていきたい。

各種投げ技成立条件

上段投げ

立ち状態の相手にⓅ+Ⓖ
（各キャラクターごとに異なる）

効果 上段ガード中の相手にダメージを与えられる

全キャラクターが持つ、立ちガード無効化も可能な攻撃が投げ技だ。

技によっては打撃のモーションを持つものもある。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
生涯修行アキラ	アキラ	26	2764	432	NORMAL	
紺碧バンダナ	ヘッドギア（赤）					

下段投げ

しゃがみ状態の相手に
⇗もしくは⇩もしくは⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
(キャラクターによりコマンドは異なる)

効果 下段ガード中の相手にダメージを与えられる

隙の大きな下段攻撃には確実に決めていきたい。

しゃがみがちな相手には積極的に狙っていこう。

横投げ

立ち状態の相手の横側からⓅ+Ⓖ
(他の投げコマンドでも横側からであれば自動的に横投げになる)

効果 相手の横から投げ技が決まる

攻撃を避けたあとなどに狙いやすい。中段攻撃と混ぜて使おう。

しゃがみ状態の相手には下段投げを使おう。

背後投げ

後ろ向き立ち状態の相手にⓅ+Ⓖ
(他のコマンドでも、後方からであれば背後投げになる)

効果 背後から相手に投げが決まる

高い威力の投げ技がそろっている背後投げ。投げ抜けされないという点も心強い。

チャンスがあれば、背後からの下段投げも狙ってみよう。

キャッチ投げ

各キャラクターごとのキャッチ投げコマンドを入力
(サラ・ウルフ・カゲ・シュン・リオン・ベネッサのみ)

効果 相手の攻撃モーション中に投げ技を決められる

※ベネッサのみ下段キャッチ投げあり

投げ抜け不能

投げ抜け対策として、あえて投げ確定の場面で使用するのも有効。

打撃技の出かかりを投げられる

つかみかかるモーションは長いが、打撃技に潰されない。

シングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
絶対勝利アキラ	アキラ	20	1480	523	NORMAL	
サングラス（ゴーグルタイプ）	梵字の紋	チェーンピアス				

防御

相手の打撃をノーダメージでしのぐことができるのがガード。打撃技と同じように上段・中段・下段の3種類が存在し（上段ガードは上段、中段の打撃を防ぐ）、各種打撃技に対応した防御を行う必要がある。ただし、立ち状態でガードすれば上・中段ガードとなるため、実質2種類といえる。上段ガードから下段ガードへの切り替えは、Ⓖボタンを押したまま方向キーを下方向へ入力することで成立する。

相手が繰り出す打撃技をガードして反撃に移るのが基本となる。

上段ガード

Ⓖ押しっぱなし

相手の上・中段攻撃を防御

強力な攻撃がそろっている中段攻撃は立ちガードで防ぐ。

上段投げには無力なので打撃技を出すか、しゃがんで回避しよう。

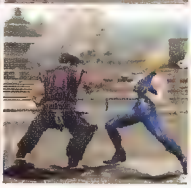
下段ガード

Ⓖ＋方向キー⇩

下段への打撃技を防御
上段攻撃を避ける

ダウンを奪われてしまうことが多い下段攻撃をガード。

上段攻撃は避けることができる。

	上段攻撃	中段攻撃	下段攻撃	投げ技
立ちガード				
しゃがみガード				

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
修羅止まり 修羅の紋	アキラ 腕輪	22 修羅の紋	1830	587	NORMAL	

返し技

攻撃を予測して切り返す反撃技。当然、反撃によりダメージを与えられる。返し技も上段・中段・下段に分かれており、各種打撃判定に対応した返し技コマンドを入力しなければならない。タイミングはシビアで、打撃技がヒットする直前にコマンドを入力する必要がある。慣れないうちは難しく感じるが、返し技の確率が上がれば、相手も気軽に攻撃を出せなくなるはずだ。

攻撃を予測して返し技を入力。相手に精神的なダメージも与えられる優れ技だ。

上中下段に対応した返し技を選択

効果 相手の攻撃を返す

上・中・下段、それぞれの判定に合わせた返し技で相手の攻撃を返すことができる。

返し技の存在と似ているさばき。アキラの通天砲は上段ⓅⓀと、下段Ⓟをさばけるが、相手にダメージを与えることはできない。

右手・左手・右足・左足

当て身した部位で
技が変わることもある

ウルフのローパンチカットは右Ⓟを返すと相手背後への回り込みへ。

左Ⓟを返すとひざ蹴りでダメージを与えつつ前方へ突き放す。

当て身不能技について

攻撃判定とコマンドが合えば返し技が成立するが、なかには例外も存在する。それは両手を使った攻撃モーションを持つ技で、代表的なものではアキラの白虎双掌打があげられる。攻撃判定としては中段だが、中段の返し技を入力しても返すことはできない。両手で攻撃する技すべてに当てはまるわけではないが、覚えておいてほしい要素だ。

アキラの白虎双掌打のように返し技が通用しない技もある。

肩を使ったウルフのショートショルダーも返し技で返すことができない。

ARM(オールレンジムーブ)/避け

任意の方向へ自由に移動することができる、ARM(オールレンジムーブ)システム。⇨⇨入力で前方ダッシュ、⇦⇦入力でバックダッシュとなる(⇘⇘、⇗⇗でしゃがみ状態でのダッシュ)。ARMはリングぎわや壁ぎわからの脱出に役立つが、相手の攻撃を避けることに関しては期待できない。攻撃を回避するには相手の打撃に合わせてレバーを⇩または⇧へ入力しての"避け"を使用するように。タイミングが合えば一瞬で相手の側面へ回り込むことが可能。

一瞬で相手の横に回り込む"避け"。隙ができた相手に攻撃を仕掛けよう。

ARM

方向キーを⇩方向以外へ入力し続ける

任意の8方向へ移動できる

リングぎわに追い込まれても回り込んで回避。

攻撃を避けるのは難しい。リングでの位置調整に使おう。

避け

相手の打撃を読む

技をガードされたあとなど、反撃を予測して避けを入力。

避けを入力

打撃を回避

技によって異なるが、基本的には相手の腹側へ避ける。

相手の側面へ

各種反撃を決める

相手の隙の大きさに合わせて、投げ技、打撃技を決めていこう。

相手の攻撃にあわせて方向キーを⇧または⇩へ入力する。

全回転系の技に対して

画面奥、手前どちらに避けても回避できない。

投げ技に対して

避け失敗モーションが発生し、一方的に投げ技が決まる。

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ダイナマイト熊りすさん	アキラ 太陽のタトゥー	14	1209	604	NORMAL	

避け攻撃

方向キー⇧または⇩入力後に
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

攻撃を避けながら
キャラクターごとの
固有技が発生

アキラの貼山靠。キャラクターによって発生する技が異なる。

ウルフは避け攻撃に投げ技が設定されている。

各種投げ技成立条件

キャラクター名	技名	技性能
アキラ	貼山靠	大きく側面へ回り込み、背中で相手を吹き飛ばす。ヒット後は受け身不能のダウン状態を誘発する
パイ	側進旋風牙	ヒット後、相手はきりもみ状態で吹っ飛ばされる。受け身を取らない相手にはダウン状態への追い打ちを狙える
ラウ	向側避虎燕掌	カウンターヒットで腹崩れを誘発し、打撃技での追い打ちが可能。ノーマルヒット時は相手を後方へ突き飛ばす
ウルフ	サイドステップキャッチ	側面へ回り込んでからの投げ。相手との角度によって、横投げ、背後投げへと自動的に変化する
ジェフリー	サイドステップエルボー	ノーマルヒットでダウンを奪えるが、やや発生が遅い。避けが成功したら他の打撃技、投げ技を狙ってみよう
カゲ	葉隠閃刃	ノーマルヒットでダウンを奪える。相手が受け身を取らなければ、裏水車での追い打ちが確定する
サラ	ライトサイドキック (レフトサイドキック)	相手を後方へ押す蹴り技。サラには他にも高性能な技がそろっているため、避けのあとは他の打撃技で反撃を決めよう
ジャッキー	バリアキック	相手を突き放すような蹴りを放つ。ヒット後はジャッキー側が有利になり、2択を仕掛けていくことができる。
シュン	斜側連脚	やや発生が遅いが、カウンターヒットすることで受け身不能のダウン状態に。追い打ち攻撃を狙っていこう
リオン	磨盤手	受け身不能のダウンを誘発し、追い打ちが確定する高性能な技。積極的に使用していきたい攻撃だ
アオイ	身躱肘当て	相手をダウンさせることができるが、受け身を取られてしまう。やや発生が遅い点をカバーするように使おう
レイ	向側蹬脚	独立式へと移行できるが、あえて狙うような展開は少ない。2発めの提膝側掌がヒットすれば、相手をしゃがみ状態にできる
ベネッサ	バリアキック	ジャッキーと同名の蹴り技。ヒット後に打撃技と投げ技で2択攻撃を迫っていこう

投げ抜け

投げ技を決められた瞬間にコマンドを入力することでダメージを回避できる投げ抜け。入力は相手の投げコマンドに対応している。アキラの心意把（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）であれば、コマンド最後の⇨Ⓟ＋Ⓖを入力（相手と向き合っている状態なので、入力方向は逆になる）し、タイミングが合っていれば投げ抜けが成立する。投げ技に分類されるが、一部のキャラクターが持つキャッチ投げに関しては投げ抜けをすることができない。

投げ抜けが成立すると、技ごとの抜けモーションが発生。

（例）
右側にいるアキラが心意把（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）を入力
左側にいるキャラの投げ抜けコマンドは⇨Ⓟ＋Ⓖ

特殊な投げ抜け

アキラ

順身翻胯
⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

アキラ側の行動

Ⓟ＋Ⓚ　⇧または⇩Ⓟ＋Ⓚ
⇨Ⓖ　⇧Ⓖまたは⇩Ⓖ
で投げ抜け

ウルフ

サイドステップキャッチ
避け中にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ

⇦または⇨Ⓟ＋Ⓖ
で投げ抜け可能

リオン

僕歩からの投げ
⇨⇧Ⓟ＋Ⓖ

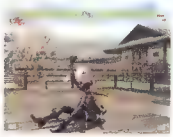
⇦または⇨Ⓟ＋Ⓖ
で投げ抜け可能

ベネッサ

ハンドホールド
ノーガード状態

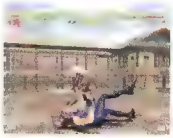
ベネッサ側の行動

Ⓚ　⇩Ⓚ　Ⓟ＋Ⓖ
Ⓖ　⇩Ⓖ　Ⓟ＋Ⓖ
で投げ抜け



タックルパンチ
⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ

Ⓖ
でパンチを回避



プリズンアームロック
⇧Ⓟ＋Ⓚ

Ⓟ＋Ⓖ
で投げ抜け

パンチが決まる前後に投げ抜けポイントが存在

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
平井くん	アキラ	2	13	47	NORMAL	177

投げ抜け応用編

投げ抜けの確率が高くなってきたら、今度は打撃技と投げ技を同時に回避するテクニックをマスターしたい。これは⇩または⇧の避けを入力した直後に各種投げコマンドを入力するというもの。成功すれば相手の打撃技は避けで回避、投げ技には投げ抜けが発動し、2択回避が可能となる。ただし、相手が手を出していなかった場合には避け失敗モーションが発生し無防備な状態に。ジャッキーのスピンキックなどの回転系の技を出された場合にも、このテクニックは通用しないので注意が必要。状況を見極めて使っていこう。

避けコマンドと投げ抜けを複合入力

確定の反撃は食らわないが、自分がやや不利な状態で狙う。

打撃技を避けで回避。避け方向は相手の技を予測して決める。

投げ技だった場合でも回避できる。相手がよく使う投げを見極めよう。

全14キャラクター主要投げ/抜けコマンドリスト

キャラクター名	技名	投げ技コマンド(相手左向き)	投げ抜けコマンド(自分右向き)
アキラ	獅子抱月	↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
	心意把	↘⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
パイ	倒身陰掌	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	天地頭落	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ラウ	大地倒襲	↗↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
	雷震入林	⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ウルフ	ジャイアントスイング	⇨↘⇩↗⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	スタイナーズスクリュードライバー	↗↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
ジェフリー	スプラッシュマウンテン	↗↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
カゲ	弧延落	⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
	刀霞	↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
サラ	ライトニングニースマッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
	ネックブリーカードロップ	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
ジャッキー	サディスティックハンギングニー	↗↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
	ニーストライク	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
シュン	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓖ
	豪杯旋舞(酒10杯以上)	⇩⇦⇧⇨または⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
リオン	貼身双勾手	⇦↗⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
	採取砲靠	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
アオイ	桐枝落とし	⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
	送り手回し	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
レイ	弓箭掌壁	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	擺脚捜倒	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	⇦Ⓟ+Ⓖ
ベネッサ	レッグブレイカー(ディフェンシブスタイル中)	⇩⇨⇧⇦または⇧⇩⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	ダブルニーストライク	↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ
デュラル	ラーニングスロー　No.2	⇨↘⇩↗⇦Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓟ+Ⓖ
	ラーニングスロー　No.3	↗↗Ⓟ+Ⓖ	↘Ⓟ+Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ふっふっはー	アキラ	12	773	427	NORMAL	
サングラス（ブルー）		サングラス（ブラック）				

起き上がり

ダウンした状態から立ち上がる一連の行動を"起き上がり"と呼び、方向キーを回しながらボタンを連打することですばやく起き上がることが可能となる。横転や後転で追撃を避けたり、ダウン状態から攻撃しつつ立ち上がる"起き上がり攻撃"を繰り出したりと、ダウン状態からの選択肢は意外に多い。まずは4種類のダウン状態を理解して、リングでの位置や残り体力に合わせた起き上がりをマスターしよう。

起き上がりの駆け引きで大きなダメージを受ける場合もある。慎重にいこう。

仰向け／相手足方向

○全回転系の起き上がり攻撃を出せる

範囲の広い攻撃を出せるため、避けに対して強い。

仰向け／相手頭方向

○投げ技のあとに多く見られるダウン

ウルフのボディスラムのあとなどはこの状態に。

うつ伏せ／相手足方向

○背後からの攻撃でダウンすると発生

見る機会の少ない、背後からの打撃で発生。

うつ伏せ／相手頭方向

○壁ヒット後はこのダウン状態へ

腹崩れや壁ヒット後に発生するダウン状態。

起き上がり攻撃

その場、起き上がり

Ⓟ連打

横転起き上がり

⇩または⇧Ⓖ連打

後転起き上がり

⇦Ⓖ連打

各種ダウン状態からⓀ連打で中段蹴り起き　⬇Ⓚ連打で下段蹴り起き

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ムッキー晶	アキラ	29	9990	10	SPECIAL	
紅幻球	結城道場の看板 繁盛のお守り					

受け身

相手の攻撃を受けて吹っ飛ばされるとダウン状態になるが、着地の瞬間にⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力することで"受け身"を取ることが可能。受け身には"その場受け身"とレバー⇧または⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでおこなう"横転受け身"の2種類がある。その場受け身はガードが即可能だが、相手の中・下段の2択打撃を迫られがち。横転受け身は受け身成功後が必ずしゃがみ状態になるため、出す技に制約がある。

ダウンを奪われる攻撃を受けたときには、受け身を取って素早く起き上がろう。ダウン攻撃での追い打ちを回避できる

その場　受け身

○ガード操作のみを受けつけている時間が長い
○その場での起き上がり
○着地の瞬間にⓅ+Ⓚ+Ⓖ

効果　ダウン攻撃を回避

ヘッドスプリングを行い、その場ですぐに立ち上がる。

ガードは可能だが、打撃での2択攻撃を迫られてしまう。

横転　受け身

○受け身のなかでもっとも多い行動
○立ち上がり時はしゃがみ状態に
○着地の瞬間に
⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

効果　ダウン攻撃を回避
リング・壁ぎわから脱出

しゃがみ状態で起き上がるので、本来は立ち途中にⓀの技もⓀだけで繰り出せる。

起き上がりのしゃがみ状態はダッシュ入力で立ち状態に移行できる。

起き上がり攻撃／受け身への対応

その場受け身には中段、下段の打撃で2択攻撃を仕掛けたい。

横転起きからは、相手の暴れに注意。強力な技を受ける可能性がある。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
猛者アキラ	アキラ	16	1442	592	NORMAL	
大熊どん	小熊ちゃん					

足位置

『バーチャファイター4』では、右足前の状態を正構え、左足前の状態を逆構えと呼ぶ。基本的に自分と相手が同じ構えを取っているとき（足位置平行）は攻撃が当たりやすく、そうでない場合（足位置ハの字）は攻撃が届きにくい状態になっていると考えよう。

また、避け方向にも大きな影響があるので、打撃技、投げ技後の足位置には特に注意が必要。対戦中に技を出したり、相手の攻撃を受けることで構えは随時変化。足が入れ替わる状況を把握して、有利に戦いを進めよう。

足位置が変化する要素

特定の打撃技後に入れ替わる

打撃技を繰り出すことで、足位置が入れ替わるものは多い。

投げ技のあとに入れ替わる

投げ技を繰り出すと、仕掛けた側が相手の構えに合わせて足位置が入れ替わる。

横転受け身後に入れ替わる

画面手前に受け身を取ると正構えに、奥に受け身を取ると逆構えへと変化する（画面上で相手より左に位置している場合）。

歩くことで入れ替わる
（パイとジェフリーのみ）

歩き始めて足が入れ替わった瞬間に方向キーを離すと前に出た足の構えに移行する。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
わかばアキラ	アキラ	10	459	279	NORMAL	
お守り						

足位置が影響する要素

打撃技の届きやすさ

足位置平行時には相手に接近できるため、リーチの短い攻撃でも当たりやすい。

キャラクターごとに異なるが、ハの時状態のときには届きづらくなる。

空中コンボの難易度／使用技の変更

足位置平行であれば簡単に決まる空中コンボでも……。

ハの字状態では絶対に決まらないものもある。

避け方向の変化
（基本的には相手の腹側）

腹側への移動が基本だか、足位置を確認していないと混乱しやすい。

もちろん技ごとの避け方向も足位置によって逆になるので注意しよう。

正構え・逆構えで技が変化（ジャッキーのみ）

正構えのときにはパンチスピンキックを出せるが……。

逆構えのときにはパンチサイドキックに変化する。

ランクネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
PKアキラ	アキラ	29	9990	10	SPECIAL	
藍幻球	炎の紋	昇龍の紋				

リング／壁

戦いの舞台となるリングには３種類のタイプが存在し、壁があるリング、ないリング、そして壁はあるが壊せるリングに分けることができる。リングはキャラクターごとに設定されており、"ARCADE"モードの対戦で使用されるステージが各キャラクターのホームグラウンドとなっている。対戦では、初期設定だとランダムでリングが決定。オプションで"SELECT"を選択していれば、対戦開始前に任意のリングを選ぶことができるようになっている。

壁のタイプによりステージ名が色分けされている。

壁なしステージ

リングアウトあり

後退できる距離が限られる

ISLAND シェブリーステージ　SHRINE アオイステージ　GREAT WALL ［illegible］　GARDEN ［illegible］

リング際に追い詰められたらＡＲＭで回り込みたい。

相手を遠くに吹っ飛ばす攻撃でリングアウトを狙える。

壁ありステージ（壊れる壁）

壁が壊れたところからリングアウトする

TEMPLE レイ・フェイステージ　GYMNASIUM アキラステージ　COLOSSEUM ［illegible］

壊れた壁の部分からはリングアウトを狙える。

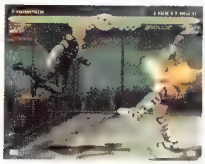
壁の高さは低いが、壁技も使うことができる。

壁ありステージ（壊れない壁）

リングアウトなし

壁を利用した強力なコンボを狙える

CITY ［illegible］　PALACE　HARBOR ［illegible］　ARENA ［illegible］
AQUARIUM ［illegible］　CAVE ［illegible］　CASTLE ［illegible］


壁が壊れることがなく、リングアウトもない。

壁を背にして攻撃を受けると連続技が決まりやすく非常に危険。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
杏菜	パイ	5	22	247	NORMAL	467

リングアウトは狙えないが、相手を壁にぶつけることで発生する、よろけを利用したコンボが強力。これをマスターすれば、相手に大きなプレッシャーを与えることができるはずだ。使用キャラクターごとに壁コンボ用の技を覚えて一気にダメージを奪おう。逆に追い詰められないような立ち回りも重要だ。

壁を使ったコンボは重要なダメージの源。

リングアウトを狙うのも戦法のひとつ。

壁やられ

ダメージ21未満の打撃で壁にぶつけると発生

よろけたようなモーションになるが回復はできない。

壁よろけ

ダメージ21以上の打撃で壁にぶつけると発生

レバーマークが表示され、よろけ時間の短縮が可能。

空中で壁に当たった場合

浮いた状態で壁に接触すると発生

空中での追撃を受けやすく、非常に危険。

壁破壊要素

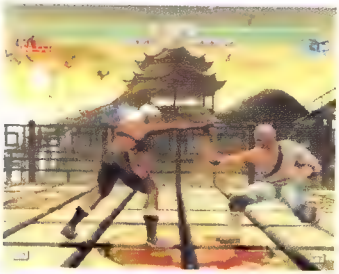
相手が宙に浮く攻撃、かつ前方にふっとばすような技が壁ぎわでヒット

そのままリングアウトはしないが、追い詰められた状態になる。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
かぼちゃパイ	パイ	26	2420	385	NORMAL	
金華の紋	七宝の腕輪	亜細亜冠くさびの膝当て				

フレーム

ゲーム内での時間をあらわす単位。1フレームは60分の1秒で、『バーチャファイター4』の世界で流れる時間の最小単位となる。パンチ一発にしても60分の1秒単位でモーションが繰り出されているのだ。はじめのうちは意識しない要素だが、熟練者たちは1フレーム単位での攻防を繰り広げている。ちなみに、あとのページの技表、技紹介では攻撃が発生するまでのフレーム数を表示している。



小さなことのようだが、1フレームが勝敗を大きく左右することも多々ある。

1フレームの重要度

60分の1秒の差が大きな要素
各キャラクターの立ちPを比べる

各キャラクターの立ちⓅ比較

サラ、パイ、アオイ	11フレーム
アキラ、ラウ、ジャッキー、カゲ、シュン、リオン、レイ	12フレーム
ウルフ・ジャッキー	13フレーム
ベネッサ	14フレーム

完全同時で立ちⓅを攻撃を出し合った場合、1フレームの差であっても攻撃発生の早いほうが勝つ。

発生の早い中段攻撃を中心に攻める

フレームを元に
相手に割り込まれない
連係を考える

攻撃発生の早いしゃがみパンチを起点に連係をスタート。

続く中段攻撃も発生の早いもののなかから選んで繰り出すことが重要。

反撃技をフレームを元に考える

最速かつ最適な
技で反撃する

相手の攻撃を避けたときも、攻撃発生が早い技を選びたい。

失敗すれば攻撃をガードされて、逆に反撃を許してしまう。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
頑固少女	パイ	16	1095	648	NORMAL	
群青の腕輪	闘魂の膝当て					

裏技／アイテム

PS2版『バーチャファイター4』には、アーケード版で楽しめた隠し要素がしっかり収録されている。なかには壁紙を変更できるといった、家庭用ならではの大きな楽しみも用意されている。各種条件とコマンドを確認して、すべての要素を遊び尽くそう。

オプション画面ではL1・R2ボタンで壁紙を選択できる。

1P、2Pカラーを選択

○スタートボタンを押しながら、キャラクターを選択する
（A.I.ファイル選択時も同様）

工学迷彩デュラル登場条件

○1試合の先取数×270秒以内で最終ステージをクリアする
※例えば1試合MATCHカウントを2とした場合、2×270で540秒以内となる。

アーケード版エンディング

○ハードディスクにインストールした環境でA.I.ファイルを使わずにアーケードモードをクリアする

隠し勝ちポーズ

○2級昇格後　勝ちポーズ前にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ押しっぱなし
○三段昇格後　勝ちポーズ前にⓅ＋Ⓚ押しっぱなし

『バーチャファイター1』モデル使用

○初段昇格後　キャラクター選択時にⓅ＋Ⓚ押しっぱなし

アイテム

各種アイテムは"KUMITE"モードで行われる、同じキャラクター同士の対戦で手に入ることが多い。ただし、勝ったからといって必ずもらえるというわけではないので注意。また、対戦キャラクターに関係なく、アイテムがもらえる場合もいくつかある。ここで代表的な例をあげておこう。

カゲ うさぎさん取得条件
○連続15回受け身失敗

ベネッサ 殺戮マスク取得条件
○相手の攻撃を15×ラウンド数以上を食らう

ジェフリー スキンヘッドのロスト条件
○1試合でラウンド数分投げを決めて投げ抜けを2回以上されない

ングネ ム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
カンユキ	パイ	3	16	76	NORMAL	236

アイテム・幻球入手条件

アイテム名	入手条件
白幻球 紅幻球 橙幻球 緑幻球 藍幻球 紫幻球 黒幻球	①VSまたはKUMITEモードで勝利するだけでもらえる場合がある。 ②VSまたはKUMITEモードで幻球を持った相手に勝利すると必ずもらえる。 ※既に所有している場合は入手できない。
	失う条件
	①KUMITEモードで、同色の幻球を持っていないCPUプレイヤーに負けると取られる。 ②VSで、同色の幻球を持っていない相手（プレイヤーファイルのあるプレイヤーまたはA.I.）に負けると取られる。

幻球と関連するキャラクター限定アイテム入手条件

キャラクター名		アイテム名
アキラ	1P 2P	ハイパーワイルドヘアー
カゲ	1P 2P	髪
ジャッキー	1P 2P	ロングヘア(金)
	1P 2P	ショートヘア(金)
サラ	1P 2P	ピンクハートネックレス
ラウ	1P 2P	尖兵の兜
パイ	1P 2P	百合の花冠
	1P 2P	京劇風お面
ジェフリー	1P 2P	アフロヘア
	1P 2P	海賊眼帯

キャラクター名		アイテム名
	1P —	プロレスマスク(黒)
	— 2P	プロレスマスク(エンジ)
ウルフ	1P 2P	ロングヘアー
	1P 2P	ウルフハット
	1P 2P	インディアンハット
シュン	1P 2P	芙蓉の徳利
リオン	1P 2P	ブロンドヘアー
アオイ	1P 2P	歌舞伎スター(銀)
レイフェイ	— 2P	辮髪
ベネッサ	1P 2P	ロングポニーテール

入手条件

幻球がすべてそろう。

特別アイテム出現条件(全キャラクター共通)

キャラクター名	条件	効果
トロフィー	トライアルを全クリアする	2Dアイテムのトロフィーが、試合画面の最上段に表示されるようになる。

ステージ追加

ステージ名	条件	効果
トレーニングステージ1	1Pまたは2Pが初段以上	トレーニングステージ1がVSステージで選択可能になる
トレーニングステージ2	1Pまたは2Pが5段以上	トレーニングステージ2がVSステージで選択可能になる
トレーニングステージ3	1Pまたは2Pが覇王以上	トレーニングステージ3がVSステージで選択可能になる
ハンガーステージ	1Pまたは2PがLEVEL6(皇帝または大帝)以上	ハンガーステージがVSステージで選択可能になる

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
月月火水木金金パイ女帝の花冠	パイ 薔薇色の首飾り	8	51	215	NORMAL	725

段位・称号について

アーケードでは十級から始まり、最高段位である覇王までが存在していたが、PS2版では覇王よりも上の段位が用意されている。初段までの昇格条件は経験値で決まり、100ポイント獲得するごとにひとつ上の位へと上がることができる。初段以上は同段位の相手に一定回数連勝しなければならず、連敗すると降格の可能性もある。

昇級条件

○経験値が100ポイントたまるごとに昇級
○段位の高い対戦相手に勝つと飛び級もあり
○負けるとポイントが下がる

昇段、降格条件

○同段同士の対戦で一定回数連勝できれば昇段
○同段同士の対戦で5連敗すると降格
○より上の称号へはそれまでの戦績により分岐

ここからスタート

基本レベル	段位				
1	十級	11	初段	21	小覇王
2	九級	12	二段	22	覇王 / 覇王
3	八級	13	三段	23	帝王 / 名人
4	七級	14	四段	24	拳王 / 達人
5	六級	15	五段	25	魔王 / 鉄人
6	五級	16	六段	26	風神 / 鬼神
7	四級	17	七段	27	雷神 / 拳神
8	三級	18	八段	28	龍神 / 闘神
9	二級	19	九段	29	皇帝 / 大帝
10	一級	20	十段		

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
小道　虹色 水晶の首飾り	パイ	12	879	797	NORMAL	

なつかしのポリゴンキャラクターたちが登場 初代『バーチャファイター』の記憶がよみがえる

アーケード版で話題を呼んだＶＦ１仕様のポリゴンキャラクターたち。初代『バーチャファイター』からのプレイヤーには懐かしく、『４』からのプレイヤーには驚き(？)の隠し要素はPS２版にも収録されていた！　これはデュラルをのぞく全キャラクター分用意されており、使用条件は"KUMITE"モードで初段になること。初段に昇格したらⓅⓀボタン押しっぱなしでキャラクターを選択してみよう。

選択画面でⓅ＋Ⓚボタン。キャラクターが決定されるまでボタンは押しっぱなしにしておこう

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
吾郎二千歳	パイ	29	9990	10	SPECIAL	
紅幻球	百合の腕輪	陶磁の首飾り				

CHARACTER

キャラクター解説

第3回世界格闘トーナメントの優勝は影丸だった。影丸はその後、姿を現した新型デュラルをもうち倒し、目的であったデュラルの新型パーツを手に入れる。しかし、影丸の母、月影（デュラル）にそのパーツを使ったことで、逆にデュラル化が進み、ついには完全体のデュラルへと変貌。月影は再びJUDGEMENT6（以下「J6」）の手におちてしまう。完全体デュラルと化した月影を回収した「J6」は、早速デュラルの量産化に乗り出そうとする。だが、月影を調査するうちに、彼女が不完全体でいた時間が長すぎたため、完全体としては能力不足であることが発覚する。月影の代わりとなる新たなデュラルを作るためにデュラル化の適合者を捜しが始まる。そして、そのターゲットとして「サラ・ブライアント」の名が上がる。早速、「J6」は彼女をおびき寄せるための策を講じ、同時に第4回世界格闘トーナメント開催を決定。こうして様々な想いと策謀が巡るトーナメントが再び始まろうとしていた……。

ページの見方

技名 …… 沖捶（ちゅうすい）

コマンド …… P または ← P または → P

上段	12	12

攻撃発生フレーム数

攻撃判定

ダメージ

結城　晶

（ゆうき　あきら）

プロフィール

国籍／日本

性別／男

血液型／O型

職業／武道家

趣味／修行

身長／180センチ

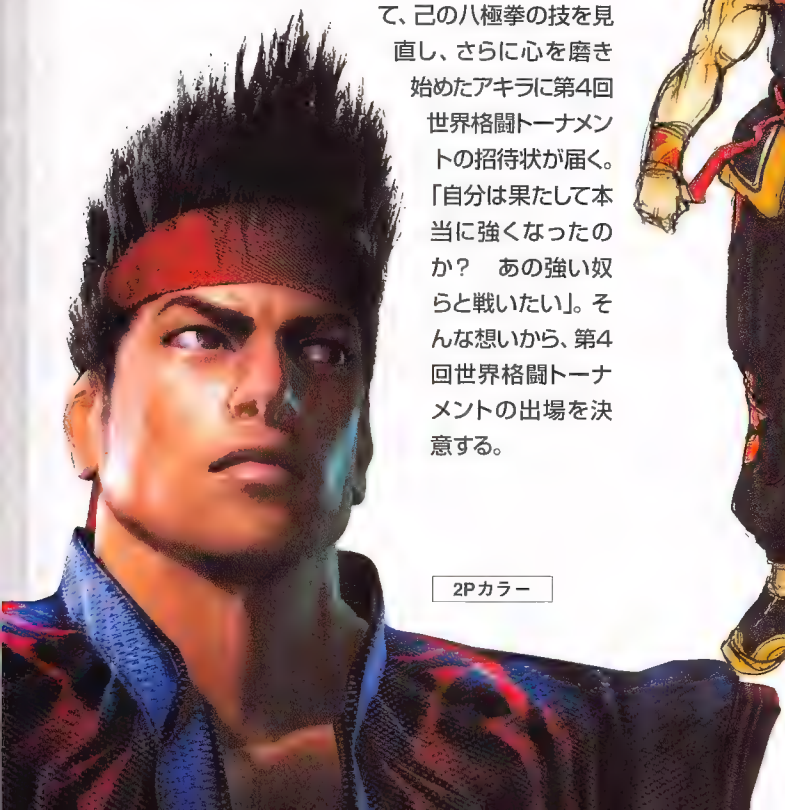
体重／79キロ

スリーサイズ／B115－W90－H94

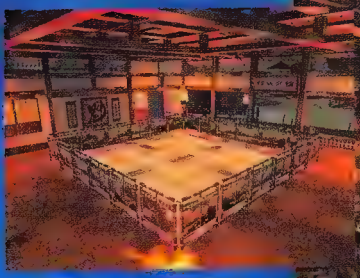
格闘スタイル／八極拳

1Pカラー

第2回世界格闘トーナメントで優勝を果たすも、第3回大会での連覇は果たせなかったアキラ。日本に帰ってくると祖父に大会の結果を報告し、すぐに山籠もりを始めた。自分のふがいなさを悔いながらも、それを吹っ切ろうと闇雲に修練を続けるアキラ。「真の強さとは何か」。そう自問し続けた結果、新しい技巧や戦い方ばかりに気を取られていたことに気がつく。こうして、己の八極拳の技を見直し、さらに心を磨き始めたアキラに第4回世界格闘トーナメントの招待状が届く。「自分は果たして本当に強くなったのか？　あの強い奴らと戦いたい」。そんな想いから、第4回世界格闘トーナメントの出場を決意する。



2Pカラー



GYMNASIUM（ジムナシアム）12×12（メートル）

Akira Yuki

入手可能アイテム

ワイルド紫合いヘアー	紺碧バンダナ	修羅の紋	棘つき腕輪	ヘッドギア（白）	ヘッドギア（赤）	ハイパーワイルドヘアー	サングラス（ブルー）
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

サングラス（ブラック）	サングラス（ゴーグルタイプ）	チェーンピアス	お守り	小熊ちゃん	大熊どん	腕輪	革腕輪（シングル）
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

革腕輪（ダブル）	イバラのタトゥー	覇王の紋	梵字の紋	昇龍の紋	炎の紋	繁盛のお守り	太陽のタトゥー
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

結城道場の看板	りすさん	うさぎさん	ツタンカーメンのマスク
争奪 1P 2P	転すかし 1P 2P	転すかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
		打撃技					
ちゅうすい	冲捶	（敵近く）Ⓟ	上段	12			12
ちゅうすい	冲捶	Ⓟ	上段	12			12
ちゅうすい	冲捶	⬅Ⓟ	上段	12			12
ちゅうすい	冲捶	➡Ⓟ	上段	12	踏み込む		12
ほうすい	崩捶	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ほうすい	崩捶	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
こぼく	虎撲	⇩⇨⇦Ⓟ	中段	23			24
はちもんかいだ	八門開打	ⓅⓅ	中段	12			10
かんすいたい	環捶腿	ⓅⓀ	上段	20	Ⓖでキャンセル可		12
じょうほちょうちゅう	上歩頂肘	⇨Ⓟ	中段	19			13
りもんちょうちゅう	裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	中段	20			14
やくほちょうちゅう	躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中段	20			14
もうここうはざん	猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	中段	35	距離によってダメージ変化		16（Ⓖ距離≧15）
じょうほしょうしょう	上歩衝掌	⇦⇦Ⓟ	上段	25		2	14
びゃっこそうしょうだ	白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中段	45	距離によってダメージ変化		12
ふっこ	伏虎	⇦⇧Ⓟ	中段	25		1	24
ようほう	揚炮	⇧⇧Ⓟ	中段	35			17
しょうたい	昇腿	Ⓚ	上段	25	Ⓖでキャンセル可		14
しょうたい	昇腿	➡Ⓚ	上段	25	踏み込む、Ⓖでキャンセル可		16
ようぜんたい	昜前腿	⇩Ⓚ	下段	10	Ⓖでキャンセル可		14
うたんきゃく	右端脚	⇨⇨Ⓚ	中段	20			14（崩し後13）
れんかんたい	連環腿	⇨⇨ⓀⓀ	中段	30			11
そくたい	側腿	⇧Ⓚ	中段	24			16
まほしょうこう	馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	30			16
ちょうざんほうすい	跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	25	ため可能、ため時ダメージ45		18（ため時49）
てつざんこう	鉄山靠	⇦⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	65	距離によってダメージ変化		13
そうかほうすい	搜下崩捶	⇧Ⓟ＋Ⓚ	下段	22			25
どっぽちょうしつ	独歩頂膝	Ⓚ＋Ⓖ（１フレームでⒼ離す）	中段	30			17
げきほほんこ	撃歩翻胯	⇩Ⓟ＋Ⓖ	中段	5	立ちガード外し		16
かいこ	開胯	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段	5	立ちガード外し		12
てんざんこう	貼山靠	（⇩方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	20			19
てんざんこう	貼山靠	（⇧方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	20			19
そうとうしょう	双撞掌	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	28			23
ほうげきしゅ	崩撃手	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	15	さばき判定あり		19
がいもんちょうちゅう	外門頂肘	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中段	20			20
ほうげきうんしんそうこしょう	崩撃雲身双虎掌	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨または⇦Ⓟ	その他				
ぼんげん	崩拳	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	18			20
ようしせんりん	鷂子穿林	（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖヒット中）⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	投げ	22	打撃投げ		
そうしょう	双掌	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨または⇦Ⓟ	投げ	30	投げコンボ		
しゅらはおうこうかざん	修羅覇王靠華山	⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	その他				
りゅうそうしき	龍槍式	⇧Ⓚ＋Ⓖ	中段	19			16
まほちょうちゅう	馬歩頂肘	⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ	中段	20			20
てつざんこう	鉄山靠	⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	30			13
ふじんしょうしつふっこげき	斧刃昇膝伏虎撃	⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ	その他				
ふじんきゃく	斧刃脚	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段	10	立ちガード可		16
じょうほちょうしつ	上歩頂膝	⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓚ	中段	10			21
ふっこ	伏虎	⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ	中段	15			14
		投げ技					
とうしんそうたい	倒身捜腿	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
ししほうげつ	獅子抱月	⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
ししほうげつ	獅子抱月	（自分の背後が壁）⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	壁投げ		8
しんぼりこ	進歩里胯	⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	投げ、崩し		8
じゅんしんほんこ	順身翻胯	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	キャッチ投げ、崩し		19
ちんぽ	闖歩	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧	投げ	0	投げコンボ		
ちんぽ	闖歩	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩	投げ	0	投げコンボ		
しんいは	心意把	⇨⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	投げ	20	投げコンボ	1	
こうざんへき	靠山壁	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓚ	投げ	25	投げコンボ		
こうざんへき	靠山壁	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓚ	投げ	25	投げコンボ		
だいでんほうすい	大纏崩捶	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
ようしせんりん	鷂子穿林	⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	25			8
しんいは	心意把	⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60		1	8
じゅんほほんこ	順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	10	投げ、崩し		8
きゅうほちょうちゅう	弓歩頂肘	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
きゅうほちょうちゅう	弓歩頂肘	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
だいせっこう	大浙江	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	キャッチ投げ		11
		返し技 ※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ					
がいもんちょうちゅう	外門頂肘	⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇧Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右上段Ⓟ、右中段Ⓟ		1
ようほう	揚炮	⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇧Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左上段Ⓟ、左中段Ⓟ		1
たんよくちょう	単翼頂	⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇧Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右上段Ⓚ、右中段Ⓚ		1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
三冠パイ	パイ	0	619	443	RIVAL	

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	敵い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
たんよくちょう	単翼頂	⇦P＋K、⇗P＋K	—	30	敵の左上段K、左中段K		1
がいもんちょうちゅう	外門頂肘	⇗P＋K		30	敵の右肘		1
がいもんちょうちゅう	外門頂肘	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左肘		1
じょうほしょうこう	上歩衝靠	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右中段Ⓚ		1
はいほりちゅう	背歩裏肘	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左中段Ⓚ		1
せんぷうそうしょう	旋風双撞	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右膝		1
せんぷうそうしょう	旋風双撞	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左膝		1
しょうてんこう	衝天靠	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右足サマーソルト		1
しょうてんこう	衝天靠	⇗Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左足サマーソルト		1
そうはくしゅ	双拍手	⇩Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右下段Ⓚ		1
そうはくしゅ	双拍手	⇩Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左下段Ⓚ		1
ほんしんたんだ	翻身単打	⇩Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右下段Ⓟ		1
ほんしんたんだ	翻身単打	⇩Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左下段Ⓟ		1
つうてんほう	通天砲	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	—	0	上、中、下段さばき判定あり		
もうこころうはざん	猛虎硬爬山	（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖさばき中）⇨Ⓟ	中段	30	さばきコンボ		23
ジャンプ攻撃							
らくほしゃすい	落歩斜捶	（ジャンプ上昇中、ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			35
らくほすい	落歩捶	（ジャンプ下降中）Ⓟ	中段	25			26
ちょうしたい	跳刺腿	（ジャンプ上昇中、ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ちょうしたい	跳刺腿	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
ダウン攻撃							
そうかほう	槍下炮	（敵ダウン時）⇧Ⓟ		12			17
げきほうすい	撃崩捶	（敵ダウン時）⇧Ⓟ		25			42
敵が背後にいるときの攻撃							
けんはいすい	拳背捶	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
はいらくへき	背落劈	⇩Ⓟ	中段	14	背後への攻撃		17
はいたい	背腿	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		14
はしつたい	破膝腿	⇩Ⓚ	下段	10	背後への攻撃		17
ちせんたい	地旋腿	⬇Ⓚ	下段	30	背後への攻撃		15
壁技							
へきやくたい	壁躍腿	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	20			43
起き上がり攻撃							
かつめんこうせんたい	活面後旋腿	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			35
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			35
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かつめんせんたい	活面旋腿	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こそうたい	虎双腿	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			32
かつめんそうたい	活面掃腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
かつめんそうたい	活面掃腿	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
かつめんそうたい	活面掃腿	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
かつめんそうたい	活面掃腿	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			35
かつめんそうたい	活面掃腿	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
かつめんそうたい	活面掃腿	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
かつめんそうたい	活面掃腿	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ちそうきゃく	地掃脚	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうせんたい	後旋腿	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
女子高生サユリ	パイ	1	8	2	NORMAL	82

打撃技

冲捶ちゅうすい

Ⓟまたは←Ⓟまたは→Ⓟ

上段	12	12

八門開打はちもんかいだ

Ⓟ

中段	12	10

環捶腿かんすいたい

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓖでキャンセル可

崩捶ほうすい

↓Ⓟまたは↓Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

虎撲こぼく

↓↙←Ⓟ

中段	23	24

上歩頂肘じょうほちょうちゅう

→Ⓟ

中段	19	13

裡門頂肘りもんちょうちゅう

→→Ⓟ

中段	20	14

躍歩頂肘やくほちょうちゅう

→→→Ⓟ

中段	20	14

猛虎硬爬山もうここうはざん

↓→Ⓟ

中段35(距離によってダメージ変化) 16(近距離時15)

白虎双掌打びゃっこそうしょうだ

↓←←Ⓟ

中段 45(距離によってダメージ変化) 12

上歩衝掌じょうほしょうしょう

←←Ⓟ

上段	25	14

伏虎ふっこ

↖↖Ⓟ

中段	25	24

揚炮ようほう

↖↖Ⓟ

中段	35	17

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ストリートパイ	パイ	20	933	346	NORMAL	
パンダちゃん面	青銅の首飾り					

打撃技

昇腿しょうたい

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段　25　14(➡Ⓚ時16)

※Ⓖでキャンセル可

易前腿ようぜんたい

⇩Ⓚ

下段　10　14

※Ⓖでキャンセル可

右端脚うたんきゃく

⇨⇨Ⓚ

中段　20　14(崩し後13)

連環腿れんかんたい

Ⓚ

中段　30　11

側腿そくたい

⇦Ⓚ

中段　24　16

馬歩衝葦まほしょうこう

⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段　30　16

跳山崩捶ちょうざんほうすい

⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ

中段　25(ため時45)　18(ため時49)

鉄山葦てつざんこう

⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段　65(距離によってダメージ変化)　13

捜下崩捶そうかほうすい

⇦Ⓟ＋Ⓚ

下段　22　25

独歩頂膝どっぽちょうしつ

Ⓚ＋Ⓖ(1フレームでⒼ離す)

中段　30　17

撃歩翻胯げきほほんこ

⇩Ⓟ＋Ⓖ

中段　5　16

※立ちガード外し

開胯かいこ

⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段　5　12

※立ちガード外し

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
スーパー課長	パイ	28	3398	412	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		ヒスイの首飾り紅玉の脛当て				

打撃技

貼山靠てんざんこう

(⇩または⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	20	19

双撞掌そうとうしょう

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	28	23

崩撃手ほうげきしゅ

⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	15	19

※さばき判定あり

外門頂肘がいもんちょうちゅう

Ⓟ

中段	20	20

崩撃雲身双虎掌
ほうげきうんしんそうこしょう

崩拳ほうけん

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	18	20

鷂子穿林ようしせんりん

(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット中)⇦⇘Ⓟ+Ⓖ

投げ	22	-

双掌そうしょう

(⇦⇘Ⓟ+Ⓖヒット中)⇩⇨または⇦Ⓟ

投げ	30	-

修羅覇王靠華山
しゅらはおうこうかざん

龍槍式りゅうそうしき

⇘Ⓚ+Ⓖ

中段	19	16

馬歩頂肘まほちょうちゅう

⇨Ⓟ

中段	20	20

鉄山靠てつざんこう

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	30	13

斧刃昇膝伏虎撃
ふじんしょうしつふっこげき

斧刃脚ふじんきゃく

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	10	16

※立ちガード可

上歩頂膝じょうほちょうしつ

⇨Ⓚ

中段	10	21

伏虎ふっこ

⇦⇨Ⓟ

中段	15	14

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
接続失パイ	パイ	10	408	386	NORMAL	
紅白腕輪	玉石の腕輪					

投げ技

倒身捜腿とうしんそうたい

Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

獅子抱月ししほうげつ

⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

獅子抱月ししほうげつ

(自分の背後が壁)⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 65 8

進歩里胯しんぽりこ

⇗Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 0 8

順身翻胯じゅんしんほんこ

⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
上段キャッチ投げ 0 19

闖歩ちんほ

⇧または⇩
投げ 0 -

靠山壁こうざんへき

⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ
投げ 25 -

大纏崩捶だいてんほうすい

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

心意把しんいは

Ⓟ+Ⓚ
投げ 20 -

鶴子穿林ようしせんりん

⇦⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 25 8

心意把しんいは

⇗⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 60 8

順歩翻胯じゅんほほんこ

⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 10 8

弓歩頂肘きゅうほちょうちゅう

(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

大浙江だいせっこう

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段キャッチ投げ 55 11

返し技

外門頂肘がいもんちょうちゅう

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 30 1

揚炮ようほう

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 30 1

単翼頂たんよくちょう

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 30 1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
中間子	パイ	0	380	437	RIVAL	

返し技

上歩衝葦じょうほしょうごう

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

背歩裏肘はいほりちゅう

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

旋風双撞せんぷうそうしょう

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

衝天葦しょうてんごう

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

双拍手そうはくしゅ

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

翻身単打ほんしんたんだ

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

通天砲つうてんほう

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	0	-

※さばき判定あり

猛虎硬爬山もうここうはざん

(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖさばき中)⇨Ⓟ

中段	30	23

ジャンプ攻撃

落歩斜捶らくほしゃすい

(ジャンプ中または上昇中)Ⓟ

中段	25	35

落歩捶らくほすい

(ジャンプ下降中)Ⓟ

中段	25	26

跳刺腿ちょうしたい

(ジャンプ中または上昇中)Ⓚ

中段	25	10

跳刺腿ちょうしたい

(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	20	10

ダウン攻撃

槍下炮そうかほう

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	12	17

撃崩捶げきほうすい

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	42

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
何処吹ク風	パイ	24	1989	422	NORMAL	
龍神の紋	エジプト風足輪					

敵が背後にいるときの攻撃

拳背捶けんはいすい

Ⓟ

上段　12　11

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

背落劈はいらくへき

⇩Ⓟ

中段　14　17

背腿はいたい

Ⓚ

上段　30　14

破膝腿はしつたい

⇩Ⓚ

下段　10　17

地旋腿ちせんたい

⬇Ⓚ

下段　30　15

壁技

壁躍腿へきやくたい

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段　20　43

起き上がり攻撃

活面後旋腿かつめんこうせんたい

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段　20　29

活面旋腿かつめんせんたい

(うつ伏せ足以外)ⓀⓀⓀ

中段　20　35(仰向け頭時34)

地掃脚ちそうきゃく

(うつ伏せ足または仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段　20　30(仰向け頭時34)

虎双腿こそうたい

(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段　20　32

活面掃腿かつめんそうたい

(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段　20　35

後旋腿こうせんたい

(仰向け頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ

下段　20　18

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
猫嵐	パイ	14	710	598	NORMAL	
火龍の紋	玉石冠					

アキラの有効な連係技

キャッチ投げからのコンボ

アキラのキャッチ投げである靠山壁を当てたあとは、相手が背を向けているのでこちらが断然有利。ここに躍歩頂肘を叩き込んで、相手が宙に浮いたところへ、立ち状態から白虎双掌打を出せば、確実に追撃が可能だ。

躍歩頂肘カウンター限定コンボ

躍歩頂肘は、カウンターヒットすると相手が腹崩れ状態になる。ここを起点に、いろいろなコンボを叩き込める。全キャラクターに入り、威力が高いのは連環腿での追撃。

躍歩頂肘のカウンターヒットを確認したら、コマンド入力をすばやく行う必要があるので、躍歩頂肘を出すときはつねに最速で連環腿につなげるつもりで出すように。

躍歩頂肘 やくほちょうちゅう

⇨⇨Ⓟ(カウンター)

馬歩衝靠からの安定コンボ

アキラの主力浮かせ技である馬歩衝靠。この技で相手を浮かせたあとは、冲捶を当て、そのあとに修羅覇王靠華山を決めるだけでいい。ヒット時の状況や、キャラクターに応じて、冲捶を省くなどして調整しよう。

馬歩衝靠 まほしょうこう

⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

冲捶 ちゅうすい

Ⓟ

アキラ最強コンボ

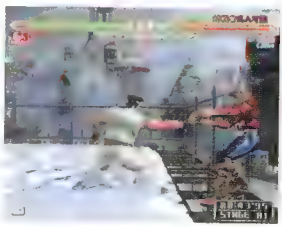
馬歩衝靠カウンターヒット後、すぐに冲捶を当てる。このとき、冲捶の硬化時間中に⇧⇧と入力し、しゃがみダッシュ入力を行う。硬化時間が切れると同じに最速で馬歩衝靠を出し、再度相手を浮かせ直す。あとは、同じ入力方法で馬歩衝靠の硬化中にしゃがみダッシュ入力し、白虎双掌打を最速で出して終了。アキラのコンボ中、最高難度のコンボだ。

馬歩衝靠 まほしょうこう

⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

アキラ・CPUとの戦い方

基本的には攻撃発生の早い崩捶を当てて、猛虎硬爬山と上歩衝掌などの技で押していく。CPUが崩捶自体を回避行動で避けてくるようになったら、崩捶後、技を出さずにCPUの避けからの反撃をガードして、投げ技や反撃技を確実に決めていこう。



対CPU戦で●有効な技は

猛虎硬爬山 もうこうはざん

⬇⇨Ⓟ

CPUを壁際に簡単に押し込めるだけでなく、反撃も受けない優れた技だ。

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
白虎面 蓮華の紋	パイ けろりん面	22	777	188	NORMAL	

…… 単発打撃をうまくつないでいき、相手のガードを切り崩せ！

靠山壁 こうざんへき

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩または⇧Ⓟ＋Ⓚ

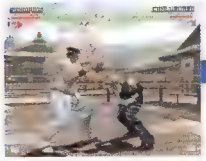
躍歩頂肘 やくほちょうちゅう

⇨⇨⇨Ⓟ

白虎双掌打 びゃっこそうしょうだ

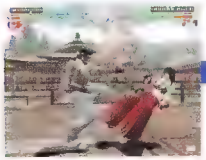
⬇⇦⇨Ⓟ

連環腿 れんかんたい



⇨⇨ⓀⓀ

修羅覇王靠華山 しゅらはおうこうかざん



⇩Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

冲捶 ちゅうすい

Ⓟ

馬歩衝靠 まほしょうこう

⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

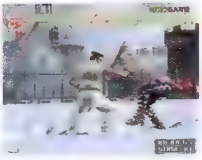
白虎双掌打 びゃっこそうしょうだ

⬇⇦⇨Ⓟ

崩捶 ほうすい

⇩Ⓟ

上歩衝掌 じょうほしょうしょう



⇦⇨Ⓟ

獅子抱月 ししほうけつ

⇩Ⓟ＋Ⓖ

こちらの崩捶に過敏になってきたら要注意！

こちらの崩捶に対して過敏に避け行動を行うようになってきたら、崩捶後の技を出すのをやめよう。CPUは避け行動のあと、よく避け攻撃を出してくる。これをガードしてから反撃しよう！

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ふくらはぎししゃも	パイ	18	839	452	NORMAL	
花鳥の紋	水晶の膝当て					

アキラの戦術

冲捶
ちゅうすい
Ⓟ

崩捶ほうすい

⇩Ⓟ

裡門頂肘りもんちょうちゅう

⇨⇨Ⓟ

ノーマルヒット

ガード

捜下崩捶そうかほうすい

⇧Ⓟ＋Ⓚ
※⇩Ⓟ後に強制立ち入力

ノーマルヒット

ガード

各種投げ技

猛虎硬爬山もうここうはざん

⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

ガード

ノーマルヒット

フローチャートでは冲捶または崩捶で牽制し、自分を優位な状態にしてから攻めへ展開している。だが、中間距離からは、いきなり2つめの選択肢から攻めてもいい。特にアキラの主力技の裡門頂肘は、通常ヒット後は有利になる。さらにしゃがみ状態の相手に当たれば、よろけを誘発できるので、アキラ側がかなり有利な状況になる。うまく投げ技と使い分けて相手のガードを切り崩そう。逆に、裡門頂肘がガードされた場合は不利な状況になる。その場合は相手の反撃に対応して、3つの選択肢で迎え撃つ。打撃での反撃に対しては避けやガード、返し技といった防御系の選択肢が有効。なかでも、避けからの鉄山靠は当たり方次第で大ダメージを与えられる。こちらの避けまたはガードを読み、投げ技を出してくる相手には、思い切って崩撃雲身双虎掌を出しておくと効果的だ。なお、相手の攻撃をかわしやすい捜下崩捶を出したあと、攻めへ転じる方法もある。単発をつないで相手のガードを切り崩していけ。

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ホワイトパイ	パイ	0	486	246	RIVAL	

裡門頂肘りもんちょうちゅう
などの中段攻撃
⇨⇨Ⓟ

貼山靠てんざんこう

(⇩または⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

各種投げ技

馬歩衝靠まほしょうこう
などの中段攻撃
⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

崩捶ほうすい

⇩Ⓟ

各種投げ技

貼山靠てんざんこう

(⇩または⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

捜下崩捶
そうかほうすい
⇘Ⓟ+Ⓚ

白虎双掌打
びゃっこそうしょうだ
⬇⇦⇨Ⓟ

捜下崩捶
そうかほうすい
⇘Ⓟ+Ⓚ

馬歩衝靠まほしょうこう
などの中段攻撃
⬇⇨Ⓟ+Ⓚ

各種投げ技

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
異形のラウ 大顔面	ラウ 大鷲の肩当て	9	49	378	NORMAL	868

パイ・チェン

(Pai Chan)

プロフィール

国籍／香港

性別／女

血液型／O型

職業／女優

趣味／ダンス

身長／166センチ

体重／49キロ

スリーサイズ／B85－W54－H88

格闘スタイル／燕青拳

2Pカラー

第3回世界格闘トーナメント大会で、緒戦で宿敵ラウと対戦したパイ。戦いは熾烈を極め、ラウが辛くも勝利を収める。敗れ去ったものの、自分の力がラウに近づきつつあることを少しだけうれしく思ったパイは、上機嫌で帰国する。その後、仕事の合間も欠かさず秘宗拳などの修行を重ねていたパイに、奇妙な情報が入ってくる。ラウが不治の病に冒され、自分の後継者を捜しており、そんな体を押してまでラウが第4回世界格闘トーナメント大会に出場するというのだ。この情報をうけ、パイはラウを止めるべく再度世界格闘トーナメントへの出場を決意する。

1Pカラー

Pai Chan

入手可能アイテム

女帝の花冠	水晶の首飾り	水晶の膝当て	百合の腕輪	百合の花冠	玉石冠	亜細亜冠	京劇風お面
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

青銅の首飾り	薔薇色の首飾り	ヒスイの首飾り	紅玉の腰当て	くさびの膝当て	鮮魂の膝当て	七宝の腕輪	玉石の腕輪
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 2P	通常 2P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

群青の腕輪	紅白腕輪	エジプト風足輪	火龍の紋	花鳥の紋	蓮華の紋	龍神の紋	金華の紋
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 2P	通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 1P

陶磁の首飾り	パンダちゃん面	はろりん面	ツタンカーメンのマスク
争奪 1P 2P	動ずかし 1P 2P	動ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始(フレーム)
		打撃技					
ちゅうけん	冲拳	(敵近く) Ⓟ	上段	10			11
ちゅうけん	冲拳	Ⓟ	上段	10			11
ちゅうけん	冲拳	➡Ⓟ	上段	10	踏み込む		11
ちゅうけん	冲拳	⬅Ⓟ	上段	10			11
れんしょう	連掌	ⓅⓅ	上段	10			7
らいげきしょう	雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上段	12			10
れんかんてんしんきゃく	連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上段	38			17
れんかんてんしんそうきゃく	連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	30			17
れんかんこうたんきゃく	連環高端脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上段	30			16
れんかんはいてんきゃく	連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中段	20			10
れんけんとうきゃく	連拳蹬脚	ⓅⓅⓀ	中段	10			18
れんけんとうききゃく	連拳蹬起脚	ⓅⓅⓀⓀ	中段	25			10
れんけんせんぶうが	連拳旋風牙	(Ⓟまたは ⓅⓅまたは ⓅⓅⓅヒット中)Ⓡ+Ⓖ	上段	30	距離によってダメージ変化		17
れんけんえんせんしゅう	連拳燕旋蹴	(Ⓟまたは ⓅⓅまたは ⓅⓅⓅヒット中)⇩Ⓡ+Ⓖ	下段	30	距離によってダメージ変化		19
れんけんたい	連拳腿	ⓅⓀ	上段	20			14
そうちゅうけん	掃冲拳	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
そうちゅうけん	掃冲拳	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
せんちゅうけん	穿冲拳	⇨Ⓟ	中段	14			14
じょうほそうちゅうしょう	上歩掃冲掌	⇨⇦Ⓟ	上段	12	さばき判定あり	1	19
えんせいそうしょう	燕青槍掌	⇨⇦ⓅⓅ	中段	20			19
えんせいこそうは	燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	中段	20			16
えんしそうしょう	燕子双掌	⇨⇨Ⓟ	中段	20			14
ひえんだんたい	飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	上段	20			12
じょうほちゅうしょう	上歩冲掌	⇦Ⓟ	中段	20			18
そうかすい	蒼下捶	⇘Ⓟ	下段	12			19
そうかせんぶうきゃく	蒼下旋風脚	⇘ⓅⓀ	上段(ため時、中段)	25	ため可能、ため時ダメージ45	ため時1	22(ため時46)
そうかれんすい	蒼下連捶	⇘ⓅⓅ	上段	8	ⓅⓅから始まるコンボに繋がる		11
そうかれんすいしょう	蒼下連捶掌	⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	25			16
れんすいとうきゃく	連捶蹬脚	⇘ⓅⓅⓀ	中段	10			18
れんすいとうききゃく	連捶蹬起脚	⇘ⓅⓅⓀⓀ	中段	25			10
りけんすい	裏圏捶	⇗Ⓟ	上段	12		2	22
こうしゅうたい	高蹴腿	Ⓚ	上段	20			13
こうしゅうかすい	高蹴下捶	ⓀⓅ	下段	12			19
こうしゅうかすいせんぶうきゃく	高蹴下捶旋風脚	ⓀⓅⓀ	上段(ため時、中段)	25	ため可能、ため時ダメージ45	1	22(ため時46)
こえんせんきゃく	虎燕嫦脚	ⓀⓀ	中段	20		1	15
たいとうりせんきゃく	腿登裏旋脚	(立ち途中) Ⓚ	中段	30	遠距離時ダメージ25		15
せんさいたい	旋栽腿	⇩Ⓚ	下段	10			14
れんかせんたい	連下旋腿	⇩ⓀⓀ	上段	19			19
れんせんそうきゃく	連旋掃脚	⬇ⓀⓀ	下段	20			21
えんせいとうきゃく	燕青蹬脚	⇨Ⓚ	中段	21			18
えんせいとうききゃく	燕青蹬起脚	⇨ⓀⓀ	中段	15			10
ほんしんちょうたんきゃく	翻身跳端脚	(走り中) ➡Ⓚ	上段	45	距離によってダメージ変化		33
こうたんきゃく	高端脚	⇨⇨Ⓚ	上段	30			16
えんせいはいきゃく	燕青擺脚	⇦Ⓚ	中段	19			17
せんちゅうたい	旋中腿	⇘Ⓚ	中段	21			16
はいてんきゃく	背転脚	⇖Ⓚ	中段	30			20
れんせんはいてんきゃく	連旋背転脚	⇖Ⓚ⇨Ⓚ	中段	30			32

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
いるぼう	ラウ	24	2300	631	NORMAL	
鳳凰の肩当て	大盤の赤スネ当て	純銀の肩当て				

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	防い見ず	攻撃発生期間(フレーム)
ひえんたんきゃく	飛燕単脚	⇗Ⓚ	中段	15			13
ひえんれっきゃく	飛燕烈脚	⇗ⓀⓀ	中段	20			4、9
えんせいかたい	燕青掛腿	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	10(+20)	ヒットすると投げにシフト		20
えんせいかたい	燕青掛腿	⇧Ⓟ+Ⓚ	下段	10(+20)	ヒットすると投げにシフト		20
かすいしょう	架推掌	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30	ため可能、ため時ダメージ45		33(ため時54)
せんぷうが	旋風牙	Ⓚ+Ⓖ	上段	30	距離によってダメージ変化		22
えんせんしゅう	燕旋蹴	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	30	距離によってダメージ変化		24
えんぶれんきゃく	燕舞連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段中段	20、12			20、28
えんせいとうくうはいきゃく	燕青鵬空擺脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段中段	20、20			35、51
えんじんせんぷうきゃく	燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	35	距離によってダメージ変化	2	17
ひえんようしゅう	飛燕鷹蹴	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	25			50
ほんしんそうきゃく	翻身掃脚	⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	25			19
えんしゅうはいてんきゃく	燕蹴背転脚	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	30			32
えんしゅうはいてんれんきゃく	燕蹴背転連脚	⇗Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ	中段	30			20
そくしんせんぷうが	側進旋風牙	(⇩方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			21
そくしんせんぷうが	側進旋風牙	(⇧方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			21
特殊行動							
ぼくたい	仆腿	⇦Ⓚ⇩	—	—	特殊行動		
めいしょうほ	迷蹤歩	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—		特殊行動		
■仆腿中の技							
ぼくたい～ちゅうけん	仆腿～冲拳	Ⓟ	中段	8			17
ぼくたい～らいげきしょう	仆腿～雷撃掌	ⓅⓅ	上段	12			10
ぼくたい～れんかんてんしんきゃく	仆腿～連環転身脚	ⓅⓅⓀ	上段	38			17
ぼくたい～れんかんてんしんそうきゃく	仆腿～連環転身掃脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	30			17
ぼくたい～れんかんこうたんきゃく	仆腿～連環高端脚	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上段	30			16
ぼくたい～れんかんはいてんきゃく	仆腿～連環背転脚	ⓅⓅ⇘Ⓚ	中段	20			10
ぼくたい～ぜんそうたい	仆腿～前掃腿	Ⓚ	下段	23			23
ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく	仆腿～前掃腿鐙脚	ⓀⓀ	中段中段	10、10			35、45
ぼくたい～きんけい	仆腿～金鶏	Ⓟ+Ⓚ	中段	20			20
ぼくたい～こうそうたい	仆腿～後掃腿	Ⓚ+Ⓖ	下段	23			21
ぼくたい～こうそうそうしょうげき	仆腿～後掃双衝撃	Ⓚ+ⒼⓅ	中段	35			50
■迷蹤歩中の技							
めいしょうほりゅうすいしょうだ	迷蹤歩流水掌打	Ⓟ	中段中段	10、10	仆腿へ		16、38
めいしょうほげきりゅうしょうだ	迷蹤歩激流掌打	ⓅⓅ	中段中段中段中段	5、10、5、5	仆腿へ		15、25、39、52
めいしょうほげきりゅうは	迷蹤歩激流破	ⓅⓅⓅ	中段	20			19
めいほぜんそうたい	迷歩前掃腿	Ⓚ	下段	23			23
めいしょうげいえんせんきゃく	迷蹤芸燕旋脚	Ⓚ+Ⓖ	中段	20			22
めいしょうげいえんしれんしょう	迷蹤芸燕子連掌	Ⓚ+ⒼⓅ	中段中段	12、10			14、22
めいしょうげいえんれんしょうそうきゃく	迷蹤芸燕子連掌掃脚	Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下段	23			27
投げ技							
てんしんそうとう	転身投倒	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
らいしんにゅうりん	雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50		1	8
らいしんにゅうりん	雷震入林	(自分の背後が壁) ⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	壁投げ		8
ひえんほんこ	飛燕翻跨	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0			8

プレイヤー名	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	対戦相手
浮きます浮きます	ラウ	0	1106	599	RIVAL	

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	防い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
くうれつてんほう	空烈天鳳	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
とうしんいんしょう	倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
てんちとうらく	天地頭落	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55			8
てんちとうらく	天地頭落	（敵の背後が壁）⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	63	壁投げ	1	8
せんぷうえんじん	旋風燕陣	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
せいえんかとう	製燕掛塔	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10			8
せんぷうえんか	旋風燕華	⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖまたは⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	68			8
はいしんちょうしょう	背身挑掌	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
はいしんちょうしょう	背身挑掌	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
しゅんえんかとう	春燕掛塔	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10			8
えんふうりんしょう	燕風輪翔	（しゃがんだ敵）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0			8

返し技 ※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ

うんしゅ・そうしょうは	雲手・双掌破	⇨Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右上段Ⓟ	1
うんしゅ・そうしょうは	雲手・双掌破	⇨Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左上段Ⓟ	1
せんぷうはいきゃく	旋風擺脚	⇨Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右上段Ⓚ	1
せんぷうそうきゃく	旋風掃脚	⇨Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左上段Ⓚ	1
えんせんはいりゅう	燕旋擺柳	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の上段Ⓟ、中段Ⓟ	1
らせんあんしょう	螺旋按掌	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の右上段Ⓚ、右中段Ⓚ	1
らせんあんしょう	螺旋按掌	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左上段Ⓚ、左中段Ⓚ	1
ほんしんらせんあんしょう	翻身螺旋按蹴	（敵⇦Ⓟ+Ⓚ）Ⓟ+Ⓖ	—	10	自分の右上段または中段Ⓚを返させる、対バイ限定	
うんしゅ・そうしょうは	雲手・双掌破	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右中段Ⓟ	1
うんしゅ・そうしょうは	雲手・双掌破	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左中段Ⓟ	1
もうぎゅうけんかく	莽牛献角	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右中段Ⓚ	1
りゅうすいへきけん	流水壁拳	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左中段Ⓚ	1
そうすいさんもん	双推山門	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右中段肘	1
らくえんかとう	落燕掛塔	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左中段肘	1
ていしつそうきゃく	提膝掃脚	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の右中段膝	1
そうしつとうらく	操膝倒落	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	5	敵の左中段膝	1
ひえんはいりゅう	飛燕擺柳	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の右肘	1
ひえんはいりゅう	飛燕擺柳	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左肘	1
かきゃくせんてん	架脚旋転	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左右中段Ⓚ	1
しつてんとうかい	膝転倒海	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の右膝	1
しつてんとうかい	膝転倒海	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左膝	1

ジャンプ攻撃

とうくうそうしょう	騰空双掌	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25	34
とうだんけんすい	騰弾圏捶	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25	26
ひしたい	飛刺腿	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中段	18	20
そくしゅうたい	側蹴腿	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	20	10
そくしゅうたい	側蹴腿	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20	10

ダウン攻撃

らいいんしょうだ	雷陰掌打	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	10	18
えんしゅうらいげき	燕蹴雷撃	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25	30

敵が背後にいるときの攻撃

はいほうすい	背崩捶	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる	11

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
きふぁら	ラウ	20	1932	757	NORMAL	
飛燕の肩当て	白虎の腕輪					

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	崩し覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
はいちゅうたい	背冲腿	Ⓚ	上段	20	背後への攻撃、Ⓚから始まるコンボに繋がる		13
はいかほうすい	背下崩捶	⇩Ⓟ	下段	12	背後への攻撃、⇨Ⓟから始まるコンボに繋がる		20
ざかせんたい	座架旋腿	⇩Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		21
ぜんしゅうこうてんきゃく	前蹴後転脚	⇨Ⓚ	中段	30	背後への攻撃、先行入力		26
ぜんしゅうこうてんきゃく	前蹴後転脚	Ⓚ＋Ⓖ	中段	30	背後への攻撃、春燕掛塔後		32
壁技							
へきかはいしゅう	壁掛背蹴	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	30			45
へきかはいてん	壁掛背転	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	—	—	特殊行動		
起き上がり攻撃							
はいせんたい	背旋腿	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			27
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			35
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ちそうせんたい	地掃旋腿	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
九ラー	ラウ	29	9990	10	SPECIAL	
黒幻球	金貨冠	金粒の腕輪老頭の兜			群青の棘腕輪	

打撃技

冲拳ちゅうけん

Ⓟまたは←Ⓟまたは→Ⓟ

上段	10	11

連掌れんしょう

Ⓟ

上段	10	7

雷撃掌らいげきしょう

Ⓟ

上段	12	10

連環転身脚れんかんてんしんきゃく

Ⓚ

上段	38	17

連拳腿れんけんたい

Ⓚ

上段	20	14

連環転身掃脚れんかんてんしんそうきゃく

⇩Ⓚ

下	30	17

連拳旋風牙れんけんせんぷうが

{ⓅまたはⓅⓅまたはⓅⓅⓅヒット中}Ⓚ＋G

上段	30(距離によってダメージ変化)	17

連拳燕旋蹴れんけんえんせんしゅう

{ⓅまたはⓅⓅまたはⓅⓅⓅヒット中}⇩Ⓚ＋G

下段	30(距離によってダメージ変化)	19

連環高端脚れんかんこうたんきゃく

⇨Ⓚ

上段	30	16

掃冲拳そうちゅうけん

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

穿冲拳せんちゅうけん

⇨Ⓟ

中段	14	14

連環背転脚れんかんはいてんきゃく

⇖Ⓚ

中段	20	10

連拳蹬脚れんけんとうきゃく

Ⓚ

中段	10	18

連拳蹬起脚れんけんとうききゃく

Ⓚ

中段	25	10

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
芸無戦士	ラウ	0	633	717	RIVAL	

打撃技

上歩掃冲掌じょうほそうちゅうしょう

⇨⇦Ⓟ

上段	12	19

※さばき判定あり

燕青槍掌えんせいそうしょう

Ⓟ

中段	20	19

燕子双掌えんしそうしょう

⇨⇨Ⓟ

中段	20	14

飛燕弾腿ひえんだんたい

Ⓚ

上段	20	12

燕青虎双破えんせいこそうは

⬇⇨Ⓟ

中段	20	16

上歩冲掌じょうほちゅうしょう

⇦Ⓟ

中段	20	18

蒼下捶そうかすい

⇦Ⓟ

下段	12	19

蒼下連捶そうかれんすい

Ⓟ

上段	8	11

※ⓅⓅから始まるコンボに繋がる

蒼下連捶掌そうかれんすいしょう

⇨Ⓟ

中段	25	16

蒼下旋風脚そうかせんぷうきゃく

Ⓚ

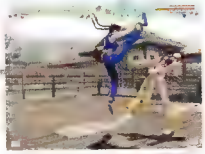
上段(ため時、中段)	25(ため時45)	22(ため時46)

連捶蹬脚れんすいとうきゃく

Ⓚ

中段	10	18

連捶蹬起脚れんすいとうききゃく



Ⓚ

中段	25	10

裏圏捶りけんすい

⇗Ⓟ

上段	12	22

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
水性ラウ	ラウ	0	599	491	RIVAL	

打撃技

高蹴腿こうしゅうたい

Ⓚ

上段	20	13

高蹴下捶こうしゅうかすい

Ⓟ

下段	12	19

高蹴下捶旋風脚こうしゅうかすいせんふうきゃく

Ⓚ

上段(ため時、中段)	25(ため時45)	22(ため時46)

虎燕煽脚こえんせんきゃく

Ⓚ

中段	20	15

腿登裏旋脚たいとうりせんきゃく

(立ち途中)Ⓚ

中段	30(遠距離時25)	15

旋栽腿せんさいたい

⇩Ⓚ

下段	10	14

連下旋腿れんかせんたい

Ⓚ

上段	19	19

燕青蹬脚えんせいとうきゃく

⇨Ⓚ

中段	21	18

燕青蹬起脚えんせいとうきゃく

Ⓚ

中段	15	10

連旋掃脚れんせんそうきゃく

Ⓚ

下段	20	21

翻身跳端脚ほんしんちょうたんきゃく

(走り中)➡Ⓚ

上段	45(距離によってダメージ変化)	33

高端脚こうたんきゃく

⇨⇨Ⓚ

上段	30	16

燕青擺脚えんせいはいきゃく

⇦Ⓚ

中段	19	17

旋中腿せんちゅうたい

⇦Ⓚ

中段	21	16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
デカ夫	ラウ	28	3712	557	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		紫峰の肩当て			黄胴のスネ当て	

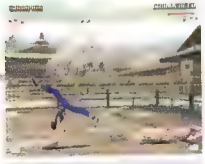
打撃技

背転脚はいてんきゃく

⇖Ⓚ

中段	30	20

連旋背転脚れんせんはいてんきゃく



⇨Ⓚ

中段	30	32

飛燕単脚ひえんたんきゃく

⇦Ⓚ

中段	15	13

飛燕烈脚ひえんれっきゃく

Ⓚ

中段	20	4、9

燕青掛腿えんせいかたい

⇩または⇧Ⓟ＋Ⓚ

下段	10(+20)	20

※燕青掛腿ヒット後投げにシフト

架推掌かすいしょう

⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	30(ため時45)	33(ため時54)

旋風牙せんぷうが

Ⓚ＋Ⓖ

上段	30(距離によってダメージ変化)	22

燕旋蹴えんせんしゅう

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段	30(距離によってダメージ変化)	24

燕舞連脚えんぶれんきゃく

⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段中段	20、12	20、28

燕青騰空擺脚えんせいとうくうはいきゃく

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段中段	20、20	35、51

燕陣旋風脚えんじんせんぷうきゃく

⇦Ⓚ＋Ⓖ

上段	35(距離によってダメージ変化)	17

飛燕鷹蹴ひえんようしゅう

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段	25	50

翻身掃脚ほんしんそうきゃく

⇗Ⓚ＋Ⓖ

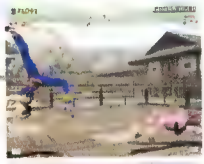
下段	25	19

燕蹴背転脚えんしゅうはいてんきゃく

⇖Ⓚ＋Ⓖ

中段	30	32

燕蹴背転連脚えんしゅうはいてんれんきゃく



⇦Ⓚ

中段	30	20

側進旋風牙そくしんせんぷうが

(⇩または⇧方向選け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段	25	21

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	場別	経験値
鈍行ラウ	ラウ	18	1007	588	NORMAL	
銀貨冠	漆角の肩当て					

特殊行動

仆腿ぼくたい

⇦Ⓚ⇩

- - -

迷蹤歩めいしょうほ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

迷蹤歩中の技

迷蹤歩流水掌打めいしょうほりゅうすいしょうだ

Ⓟ

中段中段	10、10	16、38

迷蹤歩激流掌打めいしょうほげきりゅうしょうだ

Ⓟ

中段中段中段	5、10、5、5	15、25、39、52

迷蹤歩激流破めいしょうほげきりゅうは

Ⓟ

中段	20	19

仆腿ぼくたいへ

迷蹤芸燕旋脚めいしょうげいえんせんきゃく

Ⓚ+Ⓖ

中段	20	22

迷蹤芸燕子連掌めいしょうげいえんしれんしょう

Ⓟ

中段中段	12、10	14、22

迷蹤芸燕子連掌掃脚めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく

Ⓚ

下段	23	27

迷歩前掃腿めいほぜんそうたい

Ⓚ

下段	23	23

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
浪花の○○	ラウ	14	938	706	NORMAL	
亀甲の肩当て	宝角の腕輪					

仆腿中の技

仆腿～冲拳ぼくたい～ちゅうけん

Ⓟ

中段	8	17

仆腿～雷撃掌ぼくたい～らいげきしょう

Ⓟ

上段	12	10

仆腿～連環転身脚ぼくたい～れんかんてんしんきゃく

Ⓚ

上段	38	17

仆腿～連環転身掃脚ぼくたい～れんかんてんしんそうきゃく

⇩Ⓚ

下段	30	17

仆腿～連環高端脚ぼくたい～れんかんこうたんきゃく

⇨Ⓚ

上段	30	16

仆腿～連環背転脚ぼくたい～れんかんはいてんきゃく

⇦Ⓚ

中段	20	10

仆腿～金鶏ぼくたい～きんけい

Ⓟ+Ⓚ

中段	20	20

仆腿～前掃腿ぼくたい～ぜんそうたい

Ⓚ

下段	23	23

仆腿～前掃腿跳脚ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく

Ⓚ

中段中段	10、10	35、45

仆腿～後掃腿ぼくたい～こうそうたい

Ⓚ+Ⓖ

下段	23	21

仆腿～後掃双衝撃ぼくたい～こうそうそうしょうげき

Ⓟ

中段	35	50

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ハクションラウ魔王	ラウ	29	9990	10	SPECIAL	
紫幻球	栄華の肩当て	甲楯のスネ当て			京劇面	

投げ技

転身捜倒てんしんそうとう
Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 40　8

飛燕翻跨ひえんほんこ
⇦Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 0　8

雷震入林らいしんにゅうりん
⇨Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 50　8

雷震入林らいしんにゅうりん
（自分の背後が壁）⇨Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 60　8

空烈天鳳くうれつてんほう
⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 60　8

倒身陰掌とうしんいんしょう
⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 50　8

天地頭落てんちとうらく
⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 55　8

天地頭落てんちとうらく
（敵の背後が壁）⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 63　8

旋風燕陣せんぷうえんじん
⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 60　8

掣燕掛塔せいえんかとう
⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ
上段投げ 10　8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
髭たくあん	ラウ	4	24	76	NORMAL	316

投げ技

旋風燕華せんぷうえんか

⇩⇨⇧⇦Ⓟ＋Ⓖまたは⇧⇩⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 68 8

背身挑掌はいしんちょうしょう

(敵の右または左側) Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 40 8

春燕掛塔しゅんえんかとう

(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 10 8

前蹴後転脚ぜんしゅうこうてんきゃく

Ⓚ＋Ⓖ

中段 30 32

燕風輪翔えんふうりんしょう

(しゃがんだ敵)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下段投げ 0 8

返し技

雲手・双掌破うんしゅ・そうしょうは

⇦Ⓟ＋Ⓚまたは⇨Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

旋風擺脚せんぷうはいきゃく

⇨Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

旋風掃脚せんぷうそうきゃく

⇨Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

燕旋擺柳えんせんはいりゅう

⇦Ⓟ＋Ⓚまたは⇗Ⓟ＋Ⓚ

- 25 1

螺旋按掌らせんあんしょう

⇦Ⓟ＋Ⓚまたは⇗Ⓟ＋Ⓚ

- 25 1

翻身螺旋按蹴ほんしんらせんあんしょう

(敵⇦Ⓟ＋Ⓚ) Ⓟ＋Ⓖ

- 10 -

奔牛献角もうぎゅうけんかく

⇧Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

流水壁拳りゅうすいへきけん

⇧Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

双推山門そうすいさんもん

⇧Ⓟ＋Ⓚ

- 5 1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
平成弁慶	ラウ	12	987	770	NORMAL	
木精のスネ当て	ほむらのスネ当て					

返し技

落燕掛塔らくえんかとう

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	5	1

提膝掃脚ていしつそうきゃく

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	5	1

操膝倒落そうしつとうらく

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	5	1

飛燕擺柳ひえんはいりゅう

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

架脚旋転かきゃくせんてん

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	25	1

膝転倒海しつてんとうかい

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	25	1

ジャンプ攻撃

騰空双掌とうくうそうしょう

(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	34

騰弾圏捶とうだんけんすい

(ジャンプ中)Ⓟ

中段	25	26

飛刺腿ひしたい

(ジャンプ上昇中)Ⓚ

中段	18	20

側蹴腿そくしゅうたい

(ジャンプ中)Ⓚ

中段	20	10

側蹴腿そくしゅうたい

(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	20	10

ダウン攻撃

雷陰掌打らいいんしょうだ

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	10	18

燕蹴雷撃えんしゅうらいげき

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	30

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
妄想郷	ラウ	22	861	486	NORMAL	
黄土の肩当て	大盤の黄スネ当て					

敵が背後にいるときの攻撃

背崩捶はいほうすい

Ⓟ

上段	12	11

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

背冲腿はいちゅうたい

Ⓚ

上段	20	13

※Ⓚから始まるコンボに繋がる

背下崩捶はいかほうすい

⇩Ⓟ

下段	12	20

※⇩Ⓟから始まるコンボに繋がる

座架旋腿ざかせんたい

⇩Ⓚ

下段	20	21

前蹴後転脚ぜんしゅうこうてんきゃく

⇦Ⓚ

中段	30	26

壁技

壁掛背蹴へきかはいしゅう

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	45

壁掛背転へきかはいてん

(自分の前が壁)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃

背旋腿はいせんたい

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段	20	27

後蹴腿こうしゅうたい

(うつ伏せ頭または仰向け頭)ⓀⓀⓀ

中段	20	35(仰向け頭時34)

前旋腿ぜんせんたい

(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段	20	34

地掃旋腿ちそうせんたい

(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	29

後掃旋腿こうそうせんたい

(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	34

地掃脚ちそうきゃく

(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	30

前掃旋腿ぜんそうせんたい

(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	34

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
松コウ	ラウ	6	14	367	NORMAL	507

パイの構え考察

パイには通常の構えの他に「仆腿」と「迷蹤歩」という特殊構えが存在する。通常構えからは仆腿と迷蹤歩へ、仆腿からは通常構えへ、迷蹤歩からは通常構えと仆腿へと構えを変化させられる。基本的に特殊構え移行後に一定時間が経過するか、大抵の固有技を出したあとは通常構えに戻る。また特殊構え中にガードしても通常構えに戻る。

通常構え

仆腿

■仆腿中の技

ぼくたい～ちゅうけん	仆腿～冲拳	Ⓟ
ぼくたい～らいげきしょう	仆腿～雷撃掌	ⓅⓅ
ぼくたい～れんかんてんしんきゃく	仆腿～連環転身脚	ⓅⓅⓀ
ぼくたい～れんかんてんしんそうきゃく	仆腿～連環転身掃脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ
ぼくたい～れんかんごうたんきゃく	仆腿～連環高端脚	ⓅⓅ⇨Ⓚ
ぼくたい～れんかんはいてんきゃく	仆腿～連環背転脚	ⓅⓅ⇦Ⓚ
ぼくたい～ぜんそうたい	仆腿～前掃腿	Ⓚ
ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく	仆腿～前掃腿騰脚	ⓀⓀ
ぼくたい～きんけい	仆腿～金鶏	Ⓟ＋Ⓚ
ぼくたい～こうそうたい	仆腿～後掃腿	Ⓚ＋Ⓖ
ぼくたい～こうそうそうしょうげき	仆腿～後掃双衝撃	Ⓚ＋ⒼⓅ

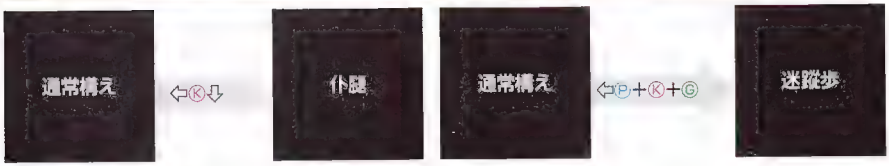
迷蹤歩

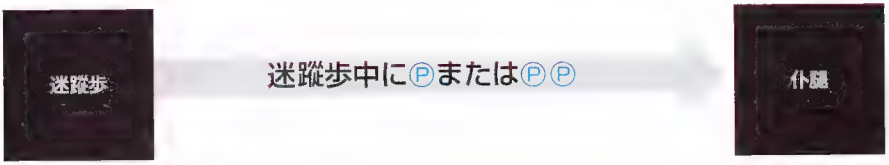
■迷蹤歩中の技

めいしょうほりゅうすいしょうだ	迷蹤歩流水掌打	Ⓟ
めいしょうほげきりゅうしょうだ	迷蹤歩激流掌打	ⓅⓅ
めいしょうほげきりゅうは	迷蹤歩激流破	ⓅⓅⓅ
めいほぜんそうたい	迷歩前掃腿	Ⓚ
めいしょうげいえんせんきゃく	迷蹤芸燕旋脚	Ⓚ＋Ⓖ
めいしょうげいえんしれんしょう	迷蹤芸燕子連掌	Ⓚ＋ⒼⓅ
めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく	迷蹤芸燕子連掌掃脚	Ⓚ＋ⒼⓅⓀ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ミラクルラウ 黄金の棘腕輪	ラウ 青胴のスネ当て	26	2688	558	NORMAL	

構えの移行について





通常構え→迷蹤歩→仆腿　一連の流れ

迷蹤歩に移行　仆腿に移行

リンクネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ラーメン大臣	ラウ	10	669	545	NORMAL	
橙胴のスネ当て	中華ドンブリ					

パイの有効な連係技

パイ基本空中コンボ①

パイの主力浮かせ技といえば燕青虎双破。この技でカウンターをとり、浮かせたところへ連環転身脚を叩き込むのが基本となる。中量級までには、冲拳を1発当ててから連環転身脚を入れるなど、少しでもダメージを稼ぐように。

燕青虎双破 えんせいこそうは

↓⇨Ⓟ

冲拳 ちゅうけん

Ⓟ

パイ基本空中コンボ②

上段攻撃ながらも、一旦身を引いてから出すので、回避から即攻撃に転じられる裏圏捶。ヒットすると相手が浮くので、すばやく連環転身掃脚でコンボを決める。コンボ後の起き攻めを重視したいならば、連拳蹬起脚につなごう。

裏圏捶 りけんすい

⇦Ⓟ

特殊なバウンドコンボ

燕舞連脚後はバウンドコンボを狙える。基本的には燕舞連脚後は虎燕煽脚で叩きつけて、小ダウン攻撃の雷陰掌打で追撃をするが、足位置が八の字のときは、虎燕煽脚が入らないので、飛燕弾腿に切り替えるように。

燕舞連脚 えんふれんきゃく

⇨Ⓚ＋Ⓖ

軽量級限定バウンドコンボ

軽量級限定だが、燕青虎双破がカウンターヒットしたあと、方向キー前入れで冲拳を出し、その後、燕舞連脚で追撃、叩きつけたところに飛燕烈脚でトドメをさす。飛燕烈脚の途中で受け身をとられてしまうが、コンボとしてはおもしろい。

燕青虎双破 えんせいこそうは

↓⇨Ⓟ

パイ・CPUとの戦い方

序盤戦は基本的に掃冲拳で牽制し、燕青虎双破でCPUを浮かせてから空中コンボを狙っていく。CPUがガードしたり避けるようになったら、穿冲拳や飛燕単脚をとにかく当てて、すぐに投げ技を出すと高確率で投げることができるぞ。

対CPU戦で●有効な技は

蒼下捶 そうかすい

⇦Ⓟ

技を回避する能力もあり、CPUの動きを止めるのにも効果がある優れた技だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
Mr．連コイン	ラウ	2	7	65	NORMAL	135

……全キャラ中、最速のスピードを活かした攻めで相手を翻弄せよ！

連環転身掃脚 れんかんてんしんそうきゃく

Ⓟ.Ⓟ.Ⓟ⇩Ⓚ

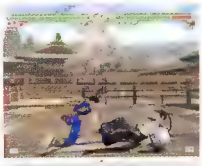
連環転身掃脚 れんかんてんしんそうきゃく

ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ

虎燕煽脚 こえんせんきゃく

ⓀⓀ

雷陰掌打 らいいんしょうだ

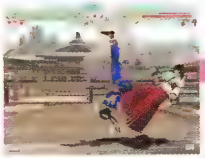


⇦Ⓟ

冲拳 ちゅうけん

Ⓟ

燕舞連脚 えんぶれんきゃく



⇨Ⓚ+Ⓖ

飛燕烈脚 ひえんれっきゃく

⇗ⓀⓀ

燕青虎双破 えんせいこそうは

⇩⇨Ⓟ

穿冲拳 せんちゅうけん

⇨Ⓟ

飛燕単脚 ひえんたんきゃく

⇗Ⓚ

技で固めて、投げ技を決めろ！

ポイントとなるのは、CPUに技を当てたあとだ。CPUは攻撃をガードすると、次の技に備えるクセがあり、よくガードを固める。この瞬間を見逃さず、しっかりと投げ技を決めていこう！

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
K&M0122	ラウ	16	1532	938	NORMAL	
玉虫色のスネ当て	黄龍のスネ当て					

パイの戦術

冲拳ちゅうけん

Ⓟ

飛燕単脚
ひえんたんきゃく
⇗Ⓚ

ノーマルヒット
カウンター

穿冲拳
せんちゅうけん
⇨Ⓟ

ノーマルヒット
カウンター
ガード

各種投げ技

掃冲拳そうちゅうけん

⇩Ⓟ

燕青虎双破
えんせいこそうは
⬇⇨Ⓟ

ノーマルヒット

全キャラクター中、最速を誇る冲拳で押さえつけてから攻めを開始する。中段攻撃の穿冲拳と飛燕単脚を主軸に、各種投げ技を折り交ぜつつ、相手のガードを揺さぶっていこう。穿冲拳と飛燕単脚がガードされても、確実に反撃を受けるわけではないので、相手の反撃に応じた攻撃を出していく。基本は避けやガードだが、さばき技の上歩掃冲掌や各種当て身技を使って反撃を潰そう。なお、穿冲拳ならガード後の隙が小さいので、強気に冲拳を出して攻めの形を立て直したり、裏圏捶や燕青槍掌などの相手の攻撃をかわしたり、さばいたりする技を出しておくといい。なお、冲拳から浮かせ技の燕青虎双破につなげる際は、⇧⇧⇨Ⓟと入力して立ち状態からすぐに出す方法をとること。この技は相手の攻撃をかわしやすく非常にカウンターをとりやすいが、逆にカウンターをとれず、相手の硬化時間中に当ててしまうことがある。この場合、パイ側が有利なので、すぐに投げ技と穿冲拳などの各種中段攻撃で攻め立てること。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
異形の拳	ウルフ	16	1114	506	NORMAL	
リストバンデージ	トライバルタトゥー					

各種投げ技

冲拳
ちゅうけん
Ⓟ

※または掃冲拳（⇩Ⓟ）

穿冲拳
せんちゅうけん
⇨Ⓟ

各種投げ技

各種投げ技

穿冲拳
せんちゅうけん
⇨Ⓟ

冲拳
ちゅうけん
Ⓟ

※または掃冲拳（⇩Ⓟ）

冲拳
ちゅうけん
Ⓟ

飛燕単脚ひえんたんきゃく

⇗Ⓚ

穿冲拳せんちゅうけん

⇨Ⓟ

裏圏捶りけんすい

⇗Ⓟ

※または燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）

各種投げ技

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	補別	経験値
ウルフィー	ウルフ	29	9990	10	SPECIAL	
黒幻球	フェイスペインティング					

ラウ・チェン

(Lau Chan)

プロフィール

国籍／中国

性別／男

血液型／B型

職業／料理人

趣味／漢詩

身長／172センチ

体重／77キロ

スリーサイズ／B99－W90－H93

格闘スタイル／虎燕拳

1Pカラー

前大会の決勝戦で影丸に敗れたラウは、大会終了後、己の体が病に冒されていることを知る。このことから、自らが復活・進化させた虎燕拳をついでくれる弟子を捜し始める。だが、なかなか適任者が現れず、日に日に焦りばかりが募っていく。そんななか、第4回格闘トーナメント大会の招待状がラウのもとに届く。「ふむ。ここに参加してくる者たちなら、我が虎燕拳を託せるやもしれぬ」。こうして、ラウは大会優勝とは別の狙いを持ち、再度大会に参加することになった。

2Pカラー

GREAT WALL

[illegible]14(メートル)

Lau Chan

入手可能アイテム

金粒冠	亀甲の肩当て	玉虫色のスネ当て	黄金の緋腕輪	銀黄冠	漆角の肩当て	純銀の肩当て	飛燕の肩当て
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

栄華の肩当て	銀鋼のスネ当て	木精のスネ当て	大盤の赤スネ当て	甲羅のスネ当て	金粒の腕輪	白虎の腕輪	宝角の腕輪
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

群青の緋腕輪	尖兵の兜	老鶴の兜	鳳凰の肩当て	大鷲の肩当て	紫峰の肩当て	黄土の肩当て	大盤の黄スネ当て
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

黄龍のスネ当て	ほむらのスネ当て	青鹿のスネ当て	黄鋼のスネ当て	京劇面	中華ドンブリ	大顔面	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	李寧 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
		打撃技					攻撃発生
ちゅうすい	冲捶	（敵近く）Ⓟ	上段	12			12
ちゅうすい	冲捶	Ⓟ	上段	10			12
ちゅうすい	冲捶	➡Ⓟ	上段	12	踏み込む		12
れんしょう	連掌	ⓅⓅ	上段	10			8
らいげきしょう	雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上段	12			10
れんかんてんしんきゃく	連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上段	40			17
れんかんてんしんそうきゃく	連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	30			17
れんかんはいてんきゃく	連環背転脚	ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	中段	20			10
そうけんせんぷうたい	双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ	上段	20			15
はいせんれんしょう	背旋連掌	Ⓟ⇦Ⓟ	中段	20	振り向き状態へ		17
てんしんそうこしょう	転身双虎掌	Ⓟ⇦ⓅⓅ	中段	22			25
れんけんたい	連拳腿	ⓅⓀ	上段	20			14
れんけんせんぷうが	連拳旋風牙	（ⓅまたはⓅⓅまたはⓅⓅⓅヒット中）Ⓚ＋Ⓖ	上段	30			15
れんしょうえんせんしゅう	連掌燕旋蹴	（ⓅまたはⓅⓅまたはⓅⓅⓅヒット中）⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段	30	距離によってダメージ変化		19
そうちゅうけん	掃冲拳	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
そうちゅうけん	掃冲拳	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ちゅうげき	肘撃	⇨Ⓟ	中段	19			14
ほうおうそうしょう	鳳凰槍掌	⇨ⓅⓅ	上段	20		1	21
こえんへきけん	虎燕壁拳	⇦Ⓟ	中段	18		1	22
そくしゅうきゃく	側蹴脚	⇦ⓅⓀ	中段	18			18
こそうしょう	虎槍掌	⇦⇨Ⓟ	上段	24		2	13
ひえんてんしんしょう	飛燕転身掌	⇦⇦Ⓟ	中段	22	振り向き状態へ		23
ひえんれんしょう	飛燕連掌	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	中段	20	⇧Ⓟから始まるコンボに繋がる		27
ひえんそうきゃく	飛燕掃脚	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下段	25			18
ひえんせんぷうきゃく	飛燕旋風脚	⇦⇦ⓅⓀ＋Ⓖ	中段	28			32
しゃかしょう	斜下掌	⇧Ⓟ	中段	13	遠距離時ダメージ15		15
れんしょう	連掌	⇧ⓅⓅ	上段	10			9
れんかんしょう	連環掌	⇧ⓅⓅⓅ	上段	12			10
れんしょうてんしんきゃく	連掌転身脚	⇧ⓅⓅⓅⓀ	上段	40			17
れんしょうはいてんきゃく	連掌背転脚	⇧ⓅⓅⓅ↖Ⓚ	中段	20			10
れんしょうてんしんそうきゃく	連掌転身掃脚	⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	30			17
れんしょうせんぷうたい	連掌旋風腿	⇧ⓅⓅⓀ	上段	20			14
しゃじょうしょう	斜上掌	⬇⇧Ⓟ	上段	22	遠距離時ダメージ20		15
しゃじょうちゅうすい	斜上冲捶	⬇⇧ⓅⓅ	上段	12	Ⓟから始まるコンボに繋がる		13
れんかんこえんしょう	連環虎燕掌	⬇⇧Ⓟ⇧Ⓟ＋Ⓚ	中段	18			20
じゅんぽちゅうしょう	順歩冲掌	⇧⇧Ⓟ	中段	22			23
じゅんぽれんしょう	順歩連掌	⇧⇧ⓅⓅ	上段	12	Ⓟから始まるコンボに繋がる		9
かつめんたい	括面腿	Ⓚ	上段	25	Ⓖでキャンセル可		14
れんしゅうせんぷう	連蹴旋風	ⓀⓀ	上段	30	距離によってダメージ変化		22
れんしゅうせんぷう	連蹴旋風	Ⓚ・Ⓚ	上段	30	距離によってダメージ変化、遅めに入力		16
たいとうりせんきゃく	腿登裏旋脚	（立ち途中）Ⓚ	中段	30	遠距離時ダメージ25		15
せんさいたい	旋栽腿	⇩Ⓚ	下段	15	Ⓖでキャンセル可		15
てんしんりせんきゃく	転身裏旋脚	⇩ⓀⓀ	上段	19			19
れんせんさいたい	連旋栽腿	⬇ⓀⓀ	下段	10			19
れんせんそうきゃく	連旋掃脚	⬇ⓀⓀ＋Ⓖ	下段	12			18
ちそうたい	地掃腿	⇨⇩Ⓚ	下段	25			23
せんちゅうたい	旋中腿	⇧Ⓚ	中段	21			16
せんきゃくちゅうしょう	穿脚冲掌	⇧ⓀⓅ	上段	16			19
せんきゃくれんかんこしょう	穿脚連環虎掌	⇧ⓀⓅⓅ	上段	15		1	16
こきゃくはいてん	虎脚背転	↖Ⓚ	中段	30			20
とうくうこせんきゃく	騰空虎穿脚	↗Ⓚ	中段	20			20
えんししょう	燕子掌	Ⓟ＋Ⓚ	中段	20	ため可能、ため時ダメージ40		23（ため時52）
ほうしんへきけん	翻身壁拳	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中段	21		1	22
てんしんせんちゅうげき	転身穿肘撃	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	25			20
さこそうしょう	左虎爪掌	⇦Ⓟ＋Ⓚ	中段	22			22
こえんてんしんうたんちゅう	虎燕転身右担肘	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ	上段	22			17
そうこれっぱ	双虎烈把	⇧Ⓟ＋Ⓚ	中段	30			21
せんぷうが	旋風牙	Ⓚ＋Ⓖ	上段	30	距離によってダメージ変化		25
えんせんしゅう	燕旋蹴	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段	30	距離によってダメージ変化		24
こりゅうてんしんきゃく	虎龍転身脚	⇨Ⓚ＋Ⓖ	上段	35	距離によってダメージ変化	2	15
えんじんせんぷうきゃく	燕陣旋風脚	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上段	30	振り向き状態へ		20
くうこきゃく	空虎脚	↗Ⓚ＋Ⓖ	中段	32			25
こうそくひこえんしょう	向側避虎燕掌	（⇩方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	21			24
こうそくひこえんしょう	向側避虎燕掌	（⇧方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	21			26
		投げ技					
けんしゃとうらく	肩車頭落	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	30			8
らいしんにゅうりん	雷震入林	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50		1	8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ウワンウワン丸	ウルフ	28	2423	256	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		リストバンドトライバルタトゥー・2				

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚ます	攻撃発生開始（フレーム）
らいしんにゅうりん	雷震入林	（自分の背後が壁）⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	壁投げ		8
りゅうしゃせんてん	柳車旋転	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45			8
りゅうしゃせんてん	柳車旋転	（自分の背後が壁）⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	壁投げ		8
てんしんはいんしょう	転身巴咽掌	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
だいちとうしゅう	大地倒襲	⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60			8
りゅうしゅかとう	柳手掛倒	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	10			8
てんしんそうはしょう	転身爪巴掌	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
てんしんそうはしょう	転身爪巴掌	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
もうこはいしゅう	猛虎背襲	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
		ジャンプ攻撃					
とうくうしゃしょう	騰空斜掌	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	15			21
とうくうちゅうけん	騰空冲拳	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
れっかこせんきゃく	烈火虎尖脚	（ジャンプ上昇中、ジャンプ中）Ⓚ	中段	20			16
とうくうちゅうきゃく	騰空中脚	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			16
てんしんそうたい	転身掃腿	（ジャンプ着地ぎわ）⇩Ⓚ	下段	20			20
		ダウン攻撃					
とうしゅうげき	踏襲撃	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	—	13			19
こそうらいしゅう	虎爪雷蹴	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			32
		敵が背後にいるときの攻撃					
はいちゅうけん	背冲拳	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
はいちゅうたい	背冲腿	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		10
はいこしゃかしょう	背後斜下掌	⇩Ⓟ	中段	20	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		14
ざかせんたい	座架旋腿	⇩Ⓚ	下段	22	背後への攻撃		16
こきゃくはいてん	虎脚背転	⇦Ⓚ	中段	30	背後への攻撃、先行入力		26
とうくうはいしょう	騰空背翔	⇧Ⓚ＋Ⓖ	中段	30	背後への攻撃、先行入力		22
		壁技					
へきかはいしゅう	壁掛背蹴	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	20			43
へきかはいてん	壁掛背転	（自分の前が壁）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		—	特殊行動		
		起き上がり攻撃					
はいしゅうたい	背蹴腿	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			35
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ちそうせんたい	地掃旋腿	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ちそうきゃく	地掃脚	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

ﾘﾝｸﾈｰﾑ	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鬼達磨	ウルフ	14	146	80	NORMAL	
シルバーフレームサングラス	パーティーグッズ					

打撃技

冲捶ちゅうすい

(敵近く)Ⓟまたは Ⓟまたは➡Ⓟ

上段	10(➡時12)	12

連掌れんしょう

Ⓟ

上段	10	8

雷撃掌らいげきしょう

Ⓟ

上段	12	10

連環転身脚れんかんてんしんきゃく

Ⓚ

上段	40	17

連拳腿れんけんたい

Ⓚ

上段	20	14

双拳旋風腿そうけんせんぷうたい

Ⓚ

上段	20	15

連環背転脚れんかんはいてんきゃく

⇦Ⓚ

中段	20	10

連環転身掃脚れんかんてんしんそうきゃく

⇩Ⓚ

下段	30	17

背旋連掌はいせんれんしょう

⇦Ⓟ

中段	20	17

転身双虎掌てんしんそうこしょう

Ⓟ

中段	22	25

掃冲拳そうちゅうけん

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
場外乱闘ウルフ	ウルフ	18	1180	439	NORMAL	
サングラス(ゴーグルタイプ)	半指グローブ					

打撃技

肘撃ちゅうげき

⇨Ⓟ

中段	19	14

鳳凰槍掌ほうおうそうしょう

Ⓟ

上段	20	21

虎槍掌こそうしょう

⇦⇨Ⓟ

上段	24	13

飛燕転身掌ひえんてんしんしょう

⇦⇦Ⓟ

中段	22	23

飛燕連掌ひえんれんしょう

⇩Ⓟ

中段	20	27

虎燕壁拳こえんへきけん

⇦Ⓟ

中段	18	22

側蹴脚そくしゅうきゃく

Ⓚ

中段	18	18

飛燕掃脚ひえんそうきゃく

⇩Ⓚ

下段	25	18

飛燕旋風脚ひえんせんぷうきゃく

Ⓚ＋Ⓖ

中段	28	32

連拳旋風牙れんけんせんぷうが

(Ⓟまたは Ⓟ Ⓟまたは Ⓟ Ⓟ Ⓟヒット中) Ⓚ＋Ⓒ

上段	30	15

連掌燕旋蹴れんしょうえんせんしゅう

(Ⓟまたは Ⓟ Ⓟまたは Ⓟ Ⓟ Ⓟヒット中) ⇩Ⓚ＋Ⓒ

下段	30(距離によって変化)	19

打撃技

斜下掌しゃかしょう

↘Ⓟ

中段	13(遠距離時15)	15

連掌れんしょう

Ⓟ

上段	10	9

連環掌れんかんしょう

Ⓟ

上段	12	10

連掌転身脚れんしょうてんしんきゃく

Ⓚ

上段	40	17

連掌旋風腿れんしょうせんぷうたい

Ⓚ

上段	20	14

連掌背転脚れんしょうはいてんきゃく

↖Ⓚ

中段	20	10

連掌転身掃脚れんしょうてんしんそうきゃく

↓Ⓚ

下段	30	17

斜上掌しゃじょうしょう

↓↗Ⓟ

上段	22(遠距離時20)	15

斜上冲捶しゃじょうちゅうすい

Ⓟ

上段	12	13

連環虎燕掌れんかんこえんしょう

↗Ⓟ+Ⓚ

中段	18	20

順歩冲掌じゅんほちゅうしょう

↗↗Ⓟ

中段	22	23

順歩連掌じゅんほれんしょう

Ⓟ

上段	12	9

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ススキノウルフ 緑幻球	ウルフ 情熱の赤タオル	29	9990	10	SPECIAL	

打撃技

括面腿かつめんたい

Ⓚ
上段 25 14
※Ⓖでキャンセル可

連蹴旋風れんしゅうせんぷう

Ⓚまたは ・Ⓚ
上段 30(距離によって変化) 22または16

腿登裏旋脚たいとうりせんきゃく（立ち途中）Ⓚ

中段 30(遠距離時25) 15

地掃腿ちそうたい

⇨⇩Ⓚ
下段 25 23

旋栽腿せんさいたい

⇩Ⓚ
下段 15 15
※Ⓖでキャンセル可

転身裏旋脚てんしんりせんきゃく

Ⓚ
上段 19 19

旋栽腿せんさいたい

⬇Ⓚ
下段 15 15
※Ⓖでキャンセル可

連旋栽腿れんせんさいたい

Ⓚ
下段 10 19

連旋掃脚れんせんそうきゃく

Ⓚ＋Ⓖ
下段 12 18

旋中腿せんちゅうたい

⇦Ⓚ
中段 21 16

穿脚冲掌せんきゃくちゅうしょう

Ⓟ
上段 16 19

穿脚連環虎掌せんきゃくれんかんこしょう

Ⓟ
上段 15 16

ソングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
セガール	ウルフ	29	9990	10	SPECIAL	
藍幻球	ウルフヘッドタトゥー					

打撃技

虎脚背転こきゃくはいてん

⇖Ⓚ

中段	30	20

燕子掌えんししょう

Ⓟ＋Ⓚ

中段	20(ため時40)	23(ため時52)

騰空虎穿脚とうくうこせんきゃく

⇗Ⓚ

中段	20	20

翻身壁拳ほんしんへきけん

⇩Ⓟ＋Ⓚ

中段	21	22

転身穿肘撃てんしんせんちゅうげき

⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	25	20

左虎爪掌さこそうしょう

⇦Ⓟ＋Ⓚ

中段	22	22

虎燕転身右担肘こえんてんしんうたんちゅう

Ⓟ

上段	22	17

空虎脚くうこきゃく

⇗Ⓚ＋

中段	32	25

双虎烈把そうこれっぱ

⇧Ⓟ＋Ⓚ

中段	30	21

旋風牙せんぷうが

Ⓚ＋Ⓖ

上段	30(距離によって変化)	25

燕旋蹴えんせんしゅう

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段	30(距離によって変化)	24

虎龍転身脚こりゅうてんしんきゃく

⇨Ⓚ＋Ⓖ

上段	35(距離によって変化)	15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
白狼	ウルフ	0	560	240	RIVAL	

打撃技

向側避虎燕掌こうそくひこえんしょう
(⇩または⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
中段　21　24または26

燕陣旋風脚えんじんせんぷうきゃく
⇦Ⓚ+Ⓖ
上段　30　20

投げ技

肩車頭落けんしゃとうらく

Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　30　8

雷震入林らいしんにゅうりん

⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　50　8

雷震入林らいしんにゅうりん

(自分の背後が壁)⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　60　8

柳車旋転りゅうしゃせんてん
⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　45　8

柳車旋転りゅうしゃせんてん
(自分の背後が壁)⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　60　8

転身巴咽掌てんしんはいんしょう
⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　50　8

大地倒襲たいちとうしゅう
⇧⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　60　8

柳手掛倒りゅうしゅかとう

⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　10　8

転身爪巴掌てんしんそうはしょう

(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　40　8

猛虎背襲もうこはいしゅう

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ　50　8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
日陰のウイリー	ウルフ	1	5	6	NORMAL	56

ジャンプ攻撃

騰空斜掌とうくうしゃしょう
（ジャンプ上昇中）Ⓟ
中段　15　21

騰空冲拳とうくうちゅうけん
（ジャンプ中）Ⓟ
中段　25　26

烈火虎尖脚れっかこせんきゃく
（ジャンプ上昇中、ジャンプ中）Ⓚ
中段　20　16

騰空中脚とうくうちゅうきゃく
（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ
中段　20　16

転身掃腿てんしんそうたい
（ジャンプ着地ぎわ）⇩Ⓚ
下段　20　20

ダウン攻撃

踏襲撃とうしゅうげき
（敵ダウン時）⇦Ⓚ
-　13　19

虎爪雷蹴こそうらいしゅう
（敵ダウン時）⇧Ⓟ
-　25　32

敵が背後にいるときの攻撃

背冲拳はいちゅうけん

Ⓟ
上段　12　11

背冲腿はいちゅうたい

Ⓚ
上段　30　10

背後斜下掌はいごしゃかしょう

⇩Ⓟ
中段　20　14

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ブンブン丸	ウルフ	29	9990	10	SPECIAL	
橙幻球	プロレスマスク（ファイアータイガー）					

敵が背後にいるときの攻撃

座架旋腿ざかせんたい

⇩Ⓚ

下段	22	16

虎脚背転こきゃくはいてん

⇖Ⓚ

中段	30	26

騰空背翔とうくうはいしょう

⇧Ⓚ+Ⓖ

中段	30	22

壁技

壁掛背蹴へきかはいしゅう

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	20	43

壁掛背転へきかはいてん

(自分の前が壁)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃

背蹴腿はいしゅうたい

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段	20	29

後蹴腿こうしゅうたい

(うつ伏せ頭または仰向け頭)⇘⇘⇘

中段	20	35

前旋腿ぜんせんたい

(うつ伏せ頭または仰向け足)⇘⇘⇘

中段	20	16

地掃旋腿ちそうせんたい

(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	29

地掃脚ちそうきゃく

(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	30

前掃旋腿ぜんそうせんたい

(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	34

後掃旋腿こうそうせんたい

(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	34

ラウの有効な連係技

ラウ基本空中コンボ

ラウの基本コンボは、浮かせてから連掌転身掃脚を決めるというものだ。斜上冲捶の1発目がカウンターヒットしたときや、双虎烈把がヒットしたあとに狙っていく。また、避け攻撃がカウンターヒットしたときも狙える。

斜上冲捶 しゃじょうちゅうすい または 双虎烈把 そうこれっぱ

↓⇧Ⓟ Ⓟ または ⇧Ⓟ＋Ⓚ

ラウ基本バウンドコンボ

バウンドした相手に転身双虎掌を叩き込むコンボ。虎槍掌、または穿脚連環虎掌の3発めヒット後、または鳳凰槍掌の2発めカウンターヒット後にも狙える。なお、烈火虎尖脚ヒット後、最速で虎槍掌を出すとつながりそこからも狙える。

烈火虎尖脚 れっかこせんきゃく

⇧Ⓚ

虎槍掌 こそうしょう

⇦⇨Ⓟ

ラウ奇襲用バウンドコンボ

対戦だけでなく、CPUなどにも有効な騰空斜掌や騰空虎穿脚の奇襲技。これらの技がヒットしたあとにもコンボが狙える。まず、騰空虎穿脚からは連掌転身掃脚が入り、騰空斜掌からは転身双虎掌が入る。

騰空虎穿脚 とうくうこせんきゃく

⇗Ⓚ

ラウ壁投げコンボ

相手が壁を背にしたときは雷震入林を狙う。これで投げられた相手が壁に接触すると壁ヒットとなり、そこに連環転身脚を決めることができる。壁の当たり方にもよるが、重量級にも決まるなかなか強力なコンボだ。

〔敵の背後が壁〕雷震入林 らいしんにゅうりん

⇨Ⓟ＋Ⓖ

ラウ・CPUとの戦い方

鳳凰槍掌で押していき、ガードされたら一旦待ってCPUの反撃をガードしてから再度、鳳凰槍掌で攻めるか、連掌背転脚につないで迎撃する。鳳凰槍掌がかわされるようになったら、肘撃で止めて投げ技を狙っていこう。

対CPU戦で●有効な技は

騰空虎穿脚 とうくうこせんきゃく

⇗Ⓚ

文中では説明していないが、中間距離からの奇襲にCPUは意外と弱い。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
星☆イカス	ウルフ	6	21	359	NORMAL	569

……肘撃を起点にした巧みな攻めを覚えよう！

連掌転身掃脚 れんしょうてんしんそうきゃく

↘P,P,P↓K

転身双虎掌 てんしんそうこしょう

P←P,P

連掌転身掃脚 れんしょうてんしんそうきゃく

↘PPP↓K

連環転身脚 れんかんてんしんきゃく

P,P,P K

掃冲拳 そうちゅうけん

↓P

虎槍掌 こそうしょう

←⇒P

連環背転脚 れんかんはいてんきゃく

P,P,P↖K

CPUのしゃがみパンチをガードしたときがチャンス!!

単調な攻めでCPUがこちらの技に対応してきたら、一旦離れて中距離から騰空虎穿脚などで攻め込んだり、掃冲拳で相手の避け攻撃を誘い、それをガードして投げるというパターンが有効だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ホークウルフ	ウルフ	26	2728	380	NORMAL	
ウェスタンハット	クラークブレスレット		トライバルタトゥー(黒)			

ラウの戦術

冲捶ちゅうすい

Ⓟ

掃冲拳
そうちゅうけん
⬇Ⓟ

連掌れんしょう

ⓅⓅ

鳳凰槍掌ほうおうそうしょう

⇨ⓅⓅ

肘撃
ちゅうげき
⇨Ⓟ

ノーマルヒット

カウンター

地掃腿
ちそうたい
⇨⬇Ⓚ

各種投げ技

冲捶や掃冲拳で有利な状況作り出し、投げ技と鳳凰槍掌との2択を仕掛けるのが基本。ただ、鳳凰槍掌ヒット後はラウ側が不利な状況なので、相手の反撃に対応していくことになる。相手が打撃技で反撃に転じてくるなら、上段Ⓟや下段Ⓟが予測できる。これに対しては、身を引いて技を出す翻身壁拳や燕子掌が効果的だ。鳳凰槍掌がガードされた場合、相手が2発めをしゃがんで回避して反撃に転じてくるようなら、出し切らずに1発止めからのフローチャートのような選択肢で攻め立てるのがベスト。また、単発の肘撃がカウンターヒットか、しゃがみ状態にヒットさせて相手がよろけ状態になったときは、さらに強気に攻めていく。このときは投げ技を狙おう。この投げに対してしゃがんだり、下段Ⓟで反撃してくる相手には再度肘撃で対応。ただ、肘撃を相手が避けにくるようなら、虎龍転身脚がオススメ。特殊な上段攻撃のため、下段Ⓟを潰すだけでなく、避け行動にも完全対応できるぞ。

リングネーム	キャラクター名	拳本レベル	勝	敗	種別	経験値
マッチョたくあん スリムサングラス	ウルフ	10	446	259	NORMAL	

虎燕壁拳
こえんへきけん
⇦Ⓟ

燕子掌えんししょう

Ⓟ+Ⓚ
※または翻身壁拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)

地掃腿
ちそうたい
⇨⇩Ⓚ

燕子掌えんししょう

Ⓟ+Ⓚ
※または翻身壁拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)

燕陣旋風脚えんじんせんぷうきゃく

⇦Ⓚ+Ⓖ

肘撃ちゅうげき

⇨Ⓟ
※または各種中段

虎龍転身脚
こりゅうてんしんきゃく
⇨Ⓚ+Ⓖ

地掃腿
ちそうたい
⇨⇩Ⓚ

各種投げ技

冲捶
ちゅうすい
Ⓟ

燕子掌えんししょう

Ⓟ+Ⓚ
※または翻身壁拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)

地掃腿ちそうたい

⇨⇩Ⓚ

燕陣旋風脚えんじんせんぷうきゃく

⇦Ⓚ+Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
まるごしウルフ	ウルフ	12	843	551	NORMAL	
フルバンデージ	スネークブレスレット					

ウルフ・ホークフィールド

(Wolf Hawkfield)

プロフィール

国籍／カナダ

性別／男

血液型／O型

職業／プロレスラー

趣味／カラオケ

身長／181センチ

体重／101キロ

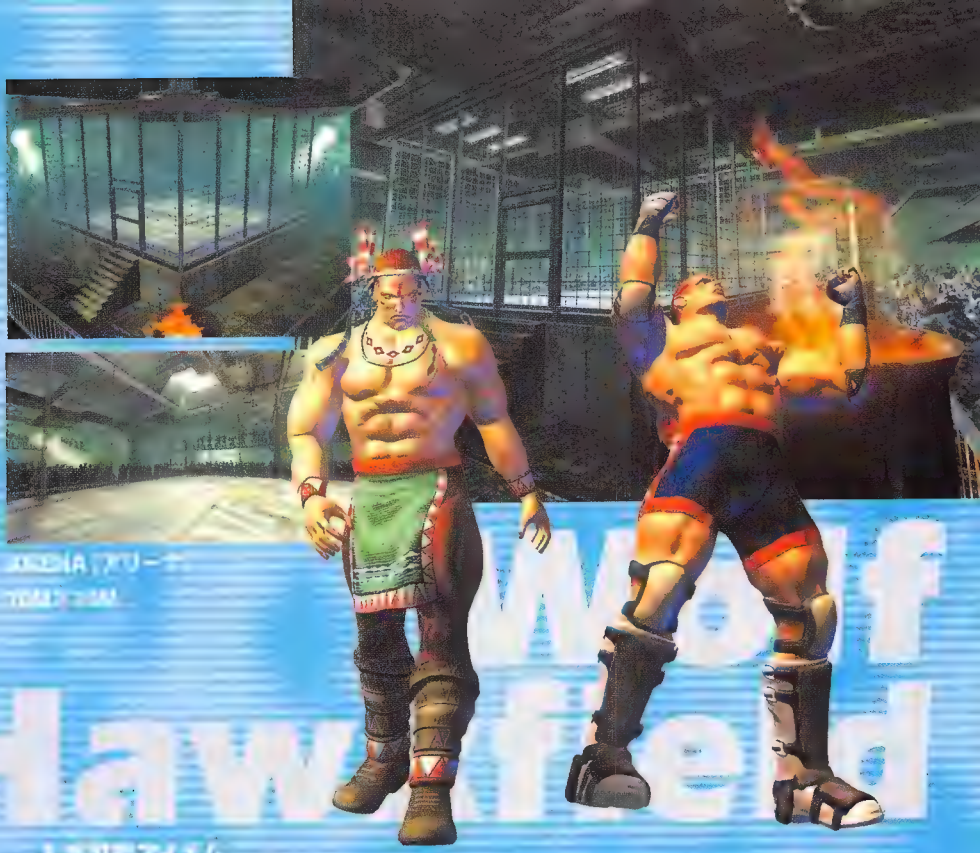
スリーサイズ／B123－W93－H98

格闘スタイル／プロレス

1Pカラー

「破滅を呼ぶ悪夢」……。ウルフが第3回世界格闘トーナメント出場のきっかけとなったこの悪夢の正体はつかめなかったものの、大会終了と同時に収まっていた。それから母国へ戻り、地下闘技場などを転々としつつ、自らを鍛えるためにトレーニングを続けていたが、突如、あの悪夢がよみがえる。再度、保留地へ向かい、この話を呪術師にすると、「ひとたびついえた滅びの悪夢が、あの世界格闘トーナメントを運営する者たちによって、よみがえらんとしている。行ってすべてを見届けなくてはならない」。こうして再度、「悪夢の真意」をつかむために、第4回世界格闘トーナメント参加を決意するのであった。

2Pカラー



入手可能アイテム

ウェスタンハット	リストバンデージ	情熱の赤タオル	ウルフヘッドタトゥー	ラウンドパープルサングラス	シルバーフレームサングラス	サングラス(ゴーグルタイプ)	スリムサングラス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

プロレスマスク(黒)	プロレスマスク(エンジ)	ロングヘアー	ウルフハット	インディアンハット	フルバンデージ	リストバンド	半指グローブ
通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

グリーンチューブネックレス	トライバルタトゥー・2	トライバルタトゥー	スネークブレスレット	スパイクブレスレット	クラークブレスレット	ダブルブレスレット	トライバルタトゥー(黒)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

トライバルタトゥー・2(黒)	フェイスペインティング	リングブレスレット	ダブルブレスレット(ルビー)	プロレスマスク(ファイアータイガー)	パーティーグッズ	ダンディダディ	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	争奪 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	駆け引き	攻撃発生開始(フレーム)
		打撃技				
ストレートハンマー	(近距離)Ⓟ	上段	14			13
ストレートハンマー	Ⓟ	上段	14			13
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上段	14	踏み込む		13
ジャブストレート	ⓅⓅ	上段	14			9
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	中段	19			18
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段	16			12
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上段	20			15
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
ハンマーキック	ⓅⓀ	上段	20	Ⓖでキャンセル可		12
ローハンマー	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ローハンマー	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ボディブロー	⇨Ⓟ	中段	18			16
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中段	20			24
リバーススレッジハンマー	⬇⇧⇨Ⓟ	中段	30			14
アックスラリアット	⇨⇨Ⓟ	上段	35	立ちガード不可	1	28
スクリューフック	⇨⇧⇩⇗⇦Ⓟ	中段	20			14
スクリューラリアット	⇨⇧⇩⇗⇦ⓅⓅ	上段	20			23
エルボーバット	⇦Ⓟ	上段	20			15
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中段	29	ため可能、ため時ダメージ53		28(ため時49)
アローナックル・リアル	⇦⇧Ⓟ	中段	35			42
アローナックル	⇧Ⓟ	中段	20			15
バーティカルアッパー	⬇⇧Ⓟ	中段	22		2	17(遠距離時16)
コメットフック	⇗Ⓟ	中段	19		1	17
トマホークチョップ	⇘Ⓟ	中段	15			18
フライングメイヤー	(⇘Ⓟヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	40	打撃投げ		
ハイキック	Ⓚ	上段	30	Ⓖでキャンセル可	1	16
ハイキック	➡Ⓚ	上段	30	踏み込む、Ⓖでキャンセル可		16
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上段	20			21
ロースマッシュ	⇩Ⓚ	下段	17			16
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中段	30			17
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下段	20	立ちガード可		16
フェイスリフトキック	⇧Ⓚ	中段	28			19
ドロップキック	⇘Ⓚ	中段	30			23
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上段	30	ため可能、ため時中段		10
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中段	35	距離によってダメージ変化		20
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	20		1	15
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30			20
グリズリーラリアット	⇧Ⓟ+Ⓚ	下段	20		2	20
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	30	ダウンへ		20
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30			26

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
落下星	ウルフ	8	71	33	NORMAL	743

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	35		2	23
ヘビィトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	17			17
トーキックスタナー	（⇦Ⓚ+Ⓖヒット中）Ⓟ+Ⓖ	投げ	45	打撃投げ		
トーキックサイド	⇦Ⓚ+ⒼⒸ	中段	17			16
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	ダウンへ		29
トラースキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	上段	25	振り向き状態へ		28
ミサイルキック	⇗Ⓚ+Ⓖ	上段	35	ダウンへ		33
サイドステップキャッチ	（⇧方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	—	ダメージはシフトした投げ技による		29
サイドステップキャッチ	（⇩方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	—	ダメージはシフトした投げ技による		29
ジャンピングラリアット	（走り中）➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	35	立ちガード不可		38
特殊行動						
ショルダーフェイント	⇦⇨Ⓟ⇩	—	—	特殊行動、ため中		
投げ技						
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
ブレーンバスター	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
ボディスラム	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
ウォールボディースラム	（敵の背後が壁）⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	壁投げ		8
フランケンシュタイナー	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	キャッチ投げ		20
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	キャッチ投げ		19
スタイナーズスクリュードライバー	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70			8
ジャックハマー	⇧⇧Ⓟ+ⒼⒸ+Ⓖ	投げ	70	投げコンボ		
ジャイアントスイング	⇦⇗⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	キャッチ投げ、最速入力時ダメージ100		11
リストロックスロー	⇨⇧⇩⇗⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70			8
ベンデュラム・ラリアット	⇨⇧⇩⇗⇦Ⓟ+ⒼⒸ+Ⓖ	投げ	50	投げコンボ		
KS（ケー・ス）	⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖまたは⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80		2	8
ロースウェイタックル	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	キャッチ投げ、敵の背後に回り込む		40
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	キャッチ投げ、敵の背後に回り込む		15
サンダーファイヤーパワーボム	（⇨Ⓟ+Ⓖ後）Ⓟ+Ⓖ	投げ	60	投げコンボ		
プッシュ	（⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	0	投げコンボ		
フロントネックチャンスリー	（⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ	60	投げコンボ		
スリングショットフロントスープレックス	（⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	60	投げコンボ		
チェンジ	（⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	0	投げコンボ、敵の背後に回り込む		
ジャーマンスープレックス	（⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後）Ⓟ+Ⓖ	投げ	60	投げコンボ		
プッシュ	（⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	0	投げコンボ		
カーフブランディング	（⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ	65	投げコンボ		
タイガースープレックス	（⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後）⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	70	投げコンボ		
スライディングレッグシザース	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
スライディングレッグシザース	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
サイクロンホイップ	（敵の右側）⇦⇨または⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
狼人なり	ウルフ	3	15	67	NORMAL	217

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	隙い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
サイクロンホイップ	（敵の左側）⇦⇨または⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
ジャーマンスープレックス	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70			8
ドラゴンスープレックス	（敵の背後）⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80			8
フランケンシュタイナー	（敵の背後）⇘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	キャッチ投げ		20
サイドスープレックス	（しゃがんだ敵）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50			8
タイガードライバー	（しゃがんだ敵）⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70			8
ビックブリッジボム	（しゃがんだ敵）⇘⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
ダブルアームスープレックス	（しゃがんだ敵）⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
クロスアームブリーカー	（しゃがんだ敵の右側）⇗または⇩または⇧ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70			8
クロスアームブリーカー	（しゃがんだ敵の左側）⇗または⇩または⇧ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70			8
ジャーマンスープレックス	（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80			8
	返し技	※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ（右下段Ⓡのローパンチカットは常に0）				
キャプチュード	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	—	40	敵の上段、中段Ⓚ		1
ドラゴンスクリュー	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左中段Ⓚ		1
ドラゴンスクリュー	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	40	敵の右中段Ⓚ		1
ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵の右下段Ⓟ		1
ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左下段Ⓟ		1
	ジャンプ攻撃					
ステップハンマー	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			34
ロックパンチ	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
トークラッシュ	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中段	25			39
トークラッシュ	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ハンマーエッジ	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	22			10
	ダウン攻撃					
エルボードロップ	（敵ダウン時）⇘Ⓟ	—	15			29
エルボー	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			39
フロントロールキック	（敵ダウン時）⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	—	18			34
サマーソルトドロップ	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	—	16			32
ダブルクロー	（敵仰向けダウン時）⇩Ⓟ+Ⓖ	—	0	ダウン投げ		25
ダブルクロー	（敵うつ伏せダウン時）⇩Ⓟ+Ⓖ	—	0	ダウン投げ		25
	敵が背後にいるときの攻撃					
ローリングハンマー	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
バックキック	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		16
バックローハンマー	⇩Ⓟ	下段	20	背後への攻撃		15
バックドロップキック	⇩Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17
ローリングハンマー	⬇Ⓟ	下段	20	背後への攻撃		15
バックドロップキック	⬇Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
CNO	ウルフ	22	1436	434	NORMAL	
ダンディダディ	トライバルタトゥー・2(黒)	グリーンチューブネックレス				

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	駆け引き	攻撃発生開始（フレーム）
		壁技				
ジャンピングニー	（自分の前が壁）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30			52
		起き上がり攻撃				
ヒールレイズキック	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
ヒールキック	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヒールキック	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヒールキック	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			28
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ローリングクリアー	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ローリングクリアー	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヒールキック	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ヒールキック	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヒールキック	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヒールキック	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スライディングキック	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
ロークリアー	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ダブルヒールクリアー	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			32
ロークリアー	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロークリアー	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロークリアー	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロークリアー	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

ストレートハンマー

(近距離)Ⓟまたは⇨Ⓟまたは➡Ⓟ

上段	14	13

ジャブストレート

Ⓟ

上段	14	9

エルボースマッシュ

⇨Ⓟ

上段	16	12

コンボエルボーバット

⇦Ⓟ

上段	20	15

ハンマーキック

Ⓚ

上段	20	12

1、2、アッパー

Ⓟ

中段	19	18

コンボダブルアームスープレックス

⇦Ⓑ＋Ⓚ＋Ⓖ

下段投げ	60	8

ボディブロー

⇨Ⓟ

中段	18	16

ドラゴンフィッシュブロー

Ⓟ

中段	20	24

リバーススレッジハンマー

⬇⇦⇨Ⓟ

中段	30	14

※立ちガード可

ローハンマー

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

アックスラリアット

⇨⇨Ⓟ

上段	35	28

スクリューフック

⇨⇦⇩⇧⇦Ⓟ

中段	20	14

スクリューラリアット

Ⓟ

上段	20	23

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ＴＫＡ	ウルフ	24	2345	508	NORMAL	
ラウンドパープルサングラス		ダブルプレスレット			リングプレスレット	

打撃技

エルボーバット

⇦Ⓟ

上段	20	15

ショルダーアタック

⇦⇨Ⓟ

中段	29(ため時53)	28(ため時49)

アローナックル・リアル

⇦⇘Ⓟ

中段	35	42

アローナックル

⇘Ⓟ

中段	20	15

バーティカルアッパー

⬇⇘P

中段	22	17(遠距離時16)

コメットフック

⇗P

中段	19	17

トマホークチョップ

⇗Ⓟ

中段	15	18

フライングメイヤー

(⇗Ⓟヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	40	-

ハイキック

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段	30	16

ダブルハイキック

Ⓚ

上段	20	21

ロースマッシュ

⇩Ⓚ

下段	17	16

ニーブラスト

⇨Ⓚ

中段	30	17

ロードロップキック

⇨⇩Ⓚ

下段	20	16

※立ちガード可

フェイスリフトキック

⇘Ⓚ

中段	28	19

ドロップキック

⇗Ⓚ

中段	30	23

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
異形のジェフリー	ジェフリー	9	79	21	NORMAL	811
パイレーツバンダナ						

打撃技

レベルバッククラッシュ

Ⓟ+Ⓚ

上段　30(ため時中段)　10

ランニングショルダーアタック

(走り中)➡P+Ⓚ

中段　35(距離によって変化)　20

トマホークフラッシュ

⇨P+Ⓚ

上段　20　15

ショートショルダー

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

中段　30　20

グリズリーラリアット

⇘Ⓟ+Ⓚ

下段　20　20

ネックカットキック

Ⓚ+Ⓖ

上段　30　20

ローリングソバット

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段　30　26

フライングニールキック

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

上段　35　23

ヘビィトーキック

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段　17　17

トーキックスタナー

(⇦Ⓚ+Ⓖヒット中)P+Ⓖ

投げ　45　-

フロントロールキック

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

中段　30　29

トラースキック

⇘Ⓚ+Ⓖ

上段　25　28

トーキックサイド

Ⓚ

中段　17　16

ミサイルキック

⇗Ⓚ+Ⓖ

上段　35　33

ジャンピングラリアット

(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段　35　38

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
旧ジェフ	ジェフリー	29	9990	10	SPECIAL	
白幻球　サファイアブレスレット(片腕/両腕)	ドクロタトゥー(白)	インディゴバンダナ				

打撃技

サイドステップキャッチ

(⇩または⇧方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段投げ - 29

特殊行動

ショルダーフェイント

⇦⇨Ⓟ⇩

- - -

投げ技

フェイスクラッシュチョップ

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 40 8

ブレーンバスター

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

ボディスラム

⇘Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 50 8

ウォールボディースラム

(敵の背後が壁)⇘Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 70 8

フランケンシュタイナー

⇗Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ 60 20

アームホイップ

⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ 50 19

スタイナーズスクリュードライバー

⇘⇘Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 70 8

ジャックハマー

Ⓟ+Ⓖ

投げ 70 -

ジャイアントスイング

⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 80(最速入力時100) 11

リストロックスロー

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 70 8

ペンデュラム・ラリアット

Ⓟ+Ⓖ

投げ 50 -

KS(ケー・ス)

⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓚ または ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓚ

上段投げ 80 8

ロースウェイタックル

⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ 0 40

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
剛力先生	ジェフリー	26	2988	463	NORMAL	
スリムサングラス	トパーズブレスレット(片腕/両腕)					

投げ技

キャッチ

⇨Ⓟ+Ⓖ
上段キャッチ投げ　0　15

プッシュ

(⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇘Ⓟ+Ⓖ
投げ　0　-

サンダーファイヤーパワーボム

(⇨Ⓟ+Ⓖ後)Ⓟ+Ⓖ
投げ　60　-

フロントネックチャンスリー

(⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇗Ⓟ+Ⓖ
投げ　60　-

スリングショットフロントスープレックス

(⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇦Ⓟ+Ⓖ
投げ　60　-

チェンジ

(⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇨Ⓟ+Ⓖ
投げ　0　-

プッシュ

(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇦Ⓟ+Ⓖ
投げ　0　-

カーフブランディング

(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇗Ⓟ+Ⓖ
投げ　65　-

ジャーマンスープレックス

(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後)Ⓟ+Ⓖ
投げ　60　-

タイガースープレックス

(⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ後)⇨Ⓟ+Ⓖ
投げ　70　-

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ジェフリー改	ジェフリー	0	397	280	RIVAL	

投げ技

スライディングレッグシザース
(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

サイクロンホイップ
(敵の右または左側)⇦または⇨+Ⓖ
上段投げ 60 8

ジャーマンスープレックス

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 70 8

ドラゴンスープレックス

(敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 80 8

フランケンシュタイナー

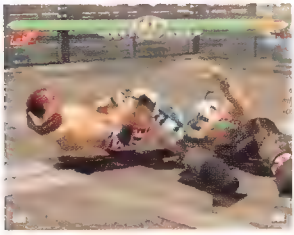
(敵の背後)⇗Ⓟ+Ⓖ
上段キャッチ投げ 60 20

サイドスープレックス
(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 50 8

タイガードライバー
(しゃがんだ敵)⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 70 8

ビックブリッジボム
(しゃがんだ敵)⇘⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 60 8

ダブルアームスープレックス
(しゃがんだ敵)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 60 8



クロスアームブリーカー
(しゃがんだ敵の右または左側)⇗または⇖または⇘+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 70 8

ジャーマンスープレックス
(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 80 8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ジェフ2	ジェフリー	18	1414	543	NORMAL	
シルバーフレームサングラス	デビルマスク					

返し技

キャプチュード

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇨Ⓟ+Ⓚ

-	40	1

ドラゴンスクリュー

⇨Ⓟ+Ⓚ

-	30または40	1

ローパンチカット

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

ローパンチカット

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	0	1

ジャンプ技

ステップハンマー

(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	34

ロックパンチ

(ジャンプ中)Ⓟ

中段	25	26

トークラッシュ

(ジャンプ上昇中)Ⓚ

中段	25	39

トークラッシュ

(ジャンプ中)Ⓚ

中段	25	10

ハンマーエッジ

(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	22	10

投げ技

エルボードロップ

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	15	29

エルボー

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	39

フロントロールキック

(敵ダウン時)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

-	18	34

サマーソルトドロップ

(敵ダウン時)⇧Ⓚ

-	16	32

ダブルクロー

(敵仰向けダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ

-	0	25

ダブルクロー

(敵うつ伏せダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ

-	0	25

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
地引き網ジェフリー	ジェフリー	16	1259	533	NORMAL	
骸骨の首飾り	ドクロタトゥー(赤)					

敵が背後にいるときの攻撃

ローリングハンマー

Ⓟ

上段	12	11

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

バックキック

Ⓚ

上段	30	16

バックローハンマー

⇩Ⓟ

下段	20	15

ローリングハンマー

⬇Ⓟ

下段	20	15

バックドロップキック

⇩Ⓚまたは⬇Ⓚ

下段	20	17

壁技

ジャンピングニー

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	52

起き上がり攻撃

ヒールレイズキック

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段	20	29

ヒールキック

(仰向け頭)ⓀⓀⓀ

中段	20	34

ローリングクリアー

(仰向け足またはうつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ

中段	20	34(うつ伏せ頭時28)

スライディングキック

(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	30

ロークリアー

(仰向け足または仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	34

ダブルヒールクリアー

(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	32

Jングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
シャークジェフリー	ジェフリー	22	2113	624	NORMAL	

ニードルブレスレット(片腕/両腕)　ラウンドパープルサングラス

ウルフの有効な連係技

ローリングソバットからの連係

よろけ状態の相手にヒットさせることで、さらによろけを誘発するエルボーバットを絡めた強力な連係。よろけを回復されない限り、エルボーバットがヒット。そこからジャイアントスイングとニーブラストを使った2択攻撃を仕掛けよう。ジャイアントスイングだけでは投げ抜けの的になるので、他の投げ技も混ぜるように。

ローリングソバット

⇨Ⓚ+Ⓖ

ボディブローからの下段投げ連係

よろけ状態にボディブローをヒットさせ、崩れ落ちるところに下段投げを決める。威力の高いタイガードライバーを狙うチャンスだ。だが、多用すると投げ抜けをされてしまう可能性があるので、きちんと3種類の下段投げを使い分けることも必要。よろけを回復されるとボディブローは決まらないので、たまには投げ技も狙おう。

コメットフック

⇗P

バーティカルアッパー、カウンターヒット時の連係

バーティカルアッパーがカウンターヒットしたときの尻もち状態に、アローナックル・リアルを合わせる。ヒットすれば相手は崩れ落ちてダウン。中段、下段技での追い打ちをしよう。ガードされたとしても、よろけ回復にはかなりのすばやさを要求されるため、次のニーブラストのヒットを期待できる。ぜひ狙いたい強力な連係攻撃だ。

バーティカルアッパー

⬇⇘Ⓟ

ニーブラストからの基本空中コンボ

立ち状態の相手にカウンターでニーブラストがヒットすれば、アキラ、ウルフ、ジェフリー以外に決めることができる(ラウは足位置平行時のみ)。最後のダブルクローはダウン攻撃でも可。相手の体力ゲージの残りに合わせて選択しよう。ストレートリードヒット後にⒼボタンを押して、ジャブストレートの暴発を防げば確実だ。

ニーブラスト

⇨Ⓚ

ウルフ・CPUとの戦い方

一度ダウンを奪ったあとに最大までためたショルダーアタックを狙う。これをガードさせたあとに繰り出すニーブラストは高確率でヒットする。あと一撃で倒せるというときにはエルボーバットを使ってみよう。

対CPU戦で
●有効な技は

ショルダーアタック

⇦⇨Ⓟ

ガードさせるだけで大幅に有利な状況を作り出せるショルダーアタック。

プレイヤー名	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
翔平	ジェフリー	3	23	22	NORMAL	252

相手をよろけさせて大技を狙え!!

エルボーバット

⇦Ⓟ

ジャイアントスイング または **ニーブラスト**

⇦⇨⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

⇨Ⓚ

ボディブロー

⇨Ⓟ

下段投げ または **ニーブラスト**

⇨Ⓚ

アローナックル・リアル

⇦⇘Ⓟ

ニーブラスト または **各種投げ**

⇨Ⓚ

ストレートリード

Ⓟ

エルボーバット

⇦Ⓟ

ダブルクロー

⇩Ⓟ+Ⓖ

ショルダーアタック(ため)

⇦⇨Ⓟ

ニーブラスト

⇨Ⓚ

ダウン攻撃

⇧Ⓟ

ショルダーアタック連発!
ガードされてもお構いなし

ショルダーアタックを出すとガードを固めるCPU。うまくガードさせられれば、ニーブラストがほぼ確定し、受け身も取らない。あとは起き上がりにショルダーアタックを重ねての繰り返し。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
デスパーマ	ジェフリー	28	3484	334	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク	親衛隊バンダナ					

ウルフの戦術

ストレートハンマー

Ⓟまたは➡Ⓟ

ローハンマー

⇩または⬇Ⓟ

エルボーバット

⇦Ⓟ

コメットフック

⇗Ⓟ

スクリューフック

⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ

ロードロップキック

⇨⇩Ⓚ

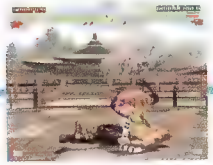
バーティカルアッパー

⬇⇘Ⓟ

主要技の威力は高いが、攻撃発生が遅く、隙の大きなものが多いウルフ。そのため牽制技であるストレートリードやローハンマーからの攻めをマスターしたい。このふたつの技からニーブラスト、スクリューラリアットなどの中段技を連係させよう。特に後者はローパンチでの割り込みを潰すことができる高性能技。これを警戒して相手が立ちガードを固めるようになったら各種投げ技を狙っていく。ジャイアントスイングが本命だが、慣れてきたら投げ抜けコマンドが異なる他の投げ技も使っていきたい。また、上段攻撃だが、ストレートリードヒット時に相手の立ちⓅ始動の連係では割り込めないエルボーバットも強力だ。ノーマルヒットでダウンを奪え、倒れた相手にダブルクローが確定。そこから中段技と投げ技で2択攻撃を仕掛けられる。下段攻撃がやや乏しいウルフだが、よろけ状態へのグリズリーラリアットなども選択肢のひとつとして頭に入れておきたいところだ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	称号	経験値
天敵ジェフリー	ジェフリー	0	484	809	RIVAL	

ダブルクロー



⇩Ⓟ+Ⓖ

各種投げ技または中段技へ

各種投げ技

ニーブラスト

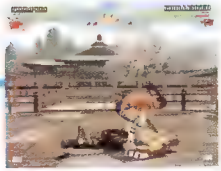
⇨Ⓚ

各種中段技へ

各種投げ技へ

ローハンマーに戻る

ダブルクロー



⇩Ⓟ+Ⓖ

カウンターヒット

エルボーバット

⇦Ⓟ

グリズリーラリアット

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

アローナックルリアル

⇦⇨Ⓟ

各種投げ技または中段技へ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
何処吹く!ジェフリー	ジェフリー	6	48	61	NORMAL	541

ジェフリー・マクワイルド

(Jeffry McWild)

プロフィール

国籍／オーストラリア

性別／男

血液型／A型

職業／漁師

趣味／レゲエミュージック

身長／183センチ

体重／111キロ

スリーサイズ／B121－W93－H97

格闘スタイル／パンクラチオン

2Pカラー

第3回世界格闘トーナメント大会後、そこで得たファイトマネーで、ついに船を完成させたジェフリー。"打倒! サタンシャーク"と意気込んで海に出たが、そこには、奴の姿はなく、しかも、その海域自体の様子が違うことに気がつく。情報収集のため港にくる漁師たちに話を聞いたところ、ジェフリーが海に出られない間にサタンシャークのせいで生態系が崩れ、ほとんどの魚がこの海域からいなくなってしまったというのだ。しかもサターンシャークはといえば、餌となる魚を探しに他の海域へと出ていってしまったという。その情報をもとに、近隣の海域でサタンシャークの目撃情報を頼りに船を走らすが、燃料だけが無駄になくなっていく。「むおぉぉ! これでは、きりがない!」。彼は自分の船に高性能の魚群探知機をつけることを決意。だが、船を完成させたばかりの彼には、それを買う資金はどこにもなかった。苦悩する日々を送っていた彼に、第4回世界格闘トーナメント大会の招待状が届く。こうして彼はまたまた資金稼ぎのために第4回格闘トーナメント大会に参加するのであった。

1Pカラー

ISLAND | アイランド

[メートル]

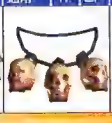
Jeffry McWild

隠し回収アイテム

パイレーツバンダナ	ルビープレスレット(片腕/両腕)	鮫骨の首飾り	ウィングハートタトゥー	ラウンドパープルサングラス	シルバーフレームサングラス	サングラス(ゴーグルタイプ)	スリムサングラス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

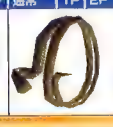
※1Pと2Pで形が異なる

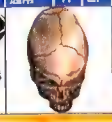
潜水服帯	競泳隊バンダナ	アフロヘア	ニードルプレスレット(片腕/両腕)	ボーンネックレス(トリプル)	ラブラブドクロ	ドクロタトゥー(赤)	トライバルタトゥー(赤)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

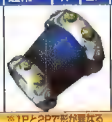


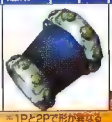
※1Pと2Pで形が異なる

クラークプレスレット	スネークプレスレット	トライバルタトゥー(黒)	ドクロタトゥー(白)	サファイアプレスレット(片腕/両腕)	トパーズプレスレット(片腕/両腕)	エメラルドプレスレット(片腕/両腕)	インディゴバンダナ
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	争奪 1P 2P









※1Pと2Pで形が異なる ※1Pと2Pで形が異なる ※1Pと2Pで形が異なる

デビルマスク	スキンヘッド	ツタンカーメンのマスク
恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生時間（フレーム）
		打撃技				
ストレートナックル	（敵近く）Ⓟ	上段	14			13
ストレートナックル	Ⓟ	上段	14			13
ストレートナックル	➡Ⓟ	上段	14	踏み込む		13
ストレートナックル	⬅Ⓟ	上段	14			13
ダブルナックル	Ⓟ/Ⓟ	上段	14			9
1、2、アッパー	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	中段	19			18
コンボケンカフック	Ⓟ Ⓟ ⇦⇨Ⓟ	上段	30		2	21
ナックルキック	Ⓟ Ⓚ	上段	20	ⓒでキャンセル可		12
ローナックル	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ローナックル	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
エルボーバット	⇨Ⓟ	中段	19			14
エルボーハンマー	⇨Ⓟ ⇦Ⓟ	中段	30			28
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中段	19			16
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨Ⓟ Ⓟ	中段	19			12
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上段	25		2	17
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中段	20			16
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上段	30		2	21
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中段	35			38
ダブルハンマーダウン	⇦⇧Ⓟ	中段	20			18
ライジングハンマー	⇦⇧Ⓟ Ⓟ	中段	20			17
スマッシュアッパー	⇧Ⓟ	中段	15			17
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	中段	15			17
コンボケンカアッパー	⇧ⓅⓅ⇧Ⓟ	中段	20			20
ケンカアッパー	⇧⇧Ⓟ	中段	30			20
バーティカルアッパー	⬇⇧Ⓟ	中段	22			16
アッパーキック	Ⓚ	上段	30	ⓒでキャンセル可		16
アッパーキック	➡Ⓚ	上段	30	踏み込む、ⓒでキャンセル可		16
キリングトーキック	ⓀⓀ	中段	15			23
キリングトーキックスブラッシュマウンテン	（ⓀⓀヒット時）⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ	70	打撃投げ		
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	中段	20			24
トーキック	⇩Ⓚ	中段	24			18
トーキックスブラッシュマウンテン	（⇩Ⓚヒット時）⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ	70	打撃投げ		
トーキックハンマー	⇩Ⓚ Ⓟ	中段	19			24
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下段	17			16
ニーアタック	⇨Ⓚ	中段	32			17
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中段	40			26
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中段	16			14
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	上段	15		1	20
ヒールアックス	⇦⇨Ⓚ	中段	30			25
サイドキック	⇧Ⓚ	中段	28			16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	難易度	経験値
ヒップホップジェフ	ジェフリー	14	377	238	NORMAL	
トライバルタトゥー（黒）		エメラルドブレスレット（片腕/両腕）				

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	釣り覚ます	攻撃発生開始(フレーム)
ヘルスタップ	Ⓟ+Ⓚ	上段	15			14
ダブルヘルスタップ	Ⓟ+ⓀⓅ	上段	10			8
マシンガンヘルスタップ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上段	15			24
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	21		1	17
ミドルヘルスタップ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20			21
ランニングボディプレス	(走り中) ➡Ⓟ+Ⓚ	中段	30	距離によってダメージ変化		18
ヘビィバックナックル	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段	18			18
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中段	22			15
ストマッククラッシュ	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	20			19
リフトアップスロー	(⇦⇧Ⓟ+Ⓚヒット時) ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	40	打撃投げ		
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30			19
フルスイングハンマー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	30	ため可能、ため時ダメージ48、ため時上段	ため時1	49(ため時60)
ブロードアックスレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ	上段	18		1	21
ライトヘビィアッパー	⇧Ⓟ+ⓀⓅ	中段	18		1	18
メガトンボディブロー	⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	20			32
メガトンフィストドロップ	⇗Ⓟ+Ⓚ	中段	20		1	23
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	21			16
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	35		2	43
ランニングヒップアタック	(走り中) ➡Ⓚ+Ⓖ	中段	30	ダウンへ		26
ライデンドロップ	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	25			30
ローキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	下段	20			16
ローリングヒールアタック	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	30			30
キャッチブロー	Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	上段	30			20
ヘビィニーストライク	(Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅガード時) +⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	40	打撃投げ		
カウンタートーキック	Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓀ	中段	20			13
サイドステップエルボー	(2方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			26
サイドステップエルボー	(8方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			26
特殊行動						
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			特殊行動		1
投げ技						
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35			8
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50		1	8
バックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
ウォールバックフリップ	(自分の背後が壁) ⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	壁投げ		8
ウォールバックフリップ	(敵の背後が壁) ⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	壁投げ		8
バックスロー	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0			8
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20			8

ノングネ ム	キャラクタ -名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
貧乏ジェフリー	ジェフリー	10	418	322	NORMAL	
スネークブレスレット	スキンヘッド					

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い実況し	攻撃発生開始（フレーム）
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	16	投げコンボ		
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	32	投げコンボ	2	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	30	投げコンボ		
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	30	投げコンボ		
タックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35			8
マシンガンタックル	（敵の背後が壁）⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	壁投げ		8
マシンガンハンマー	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65		2	8
スプラッシュマウンテン	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70			8
ココナッツクラッシュ	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
ココナッツクラッシュ	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
アームブリーカー	（敵の右側）⇦⇨または⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
アームブリーカー	（敵の左側）⇦⇨または⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
バックブリーカー	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70			8
チョークスイーパースイング	（敵の背後）⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75		3	8
パワーボム	（しゃがんだ敵）⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
アイアンクロー	（しゃがんだ敵）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50			8
マシンガンニーリフト	（しゃがんだ敵）⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65			8
コルクスクリューナックル	（しゃがんだ敵の右側）⇩または⇧ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70			8
コルクスクリューナックル	（しゃがんだ敵の左側）⇩または⇧ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70			8
バックブリーカー	（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80			8
ジャンプ攻撃						
ハンマーダウン	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			34
ステップナックル	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ステップキック	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中段	25			39
ヒールドロップ	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
プッシングキック	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	22			10
ダウン攻撃						
ストンピング	（敵ダウン時）⇧Ⓚ		15			26
ボディープレス	（敵ダウン時）⇧Ⓟ		25			25
デビルリバースクロー	（敵仰向けダウン時）⇩Ⓟ+Ⓖ		0	ダウン投げ		25
デビルリバースクロー	（敵うつ伏せダウン時）⇩Ⓟ+Ⓖ		0	ダウン投げ		25
敵が背後にいるときの攻撃						
スピンナックル	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
バックキック	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		16
バックダブルハンマー	⇩Ⓟ	中段	30	背後への攻撃		15
バックヒールキック	⇩Ⓚ	中段	25	背後への攻撃		18
スピンナックル	⬇Ⓟ	上段	12	背後への攻撃		14

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
益バージェフリー	ジェフリー	2	9	11	NORMAL	101

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	防い無視し	攻撃発生開始(フレーム)
		壁技				
ジャンピングニー	(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30			52
		起き上がり攻撃				
ライジングヒールキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20			29
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングヘッドバット	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			36
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングアップキック	(うつ伏せ、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングアップキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20			34
スピニングアップキック	(仰向け足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングアップキック	(仰向け足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングアップキック	(仰向け足、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングヒールキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			34
スピニングヒールキック	(仰向け頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングヒールキック	(仰向け頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スピニングヒールキック	(仰向け頭、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スライディングアックス	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
スピニングローキック	(うつ伏せ足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(うつ伏せ足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(うつ伏せ足、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スライディングヘッドバット	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
スピニングローキック	(うつ伏せ頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(うつ伏せ頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(うつ伏せ頭、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
スピニングローキック	(仰向け足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け足、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
スピニングローキック	(仰向け頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スピニングローキック	(仰向け頭、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

ストレートナックル

〈敵近〉Ⓟまたは⇨Ⓟまたは⇦Ⓟ

上段	14	13

ダブルナックル

Ⓟ

上段	14	9

1、2、アッパー

Ⓟ

中段	19	18

ナックルキック

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓖでキャンセル可

コンボケンカフック

⇦Ⓟ

上段	30	21

ローナックル

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

エルボーバット

⇨Ⓟ

中段	19	14

エルボーハンマー

⇦Ⓟ

中段	30	28

ダッシュエルボー

⇨⇨Ⓟ

中段	19	16

ダッシュエルボーアッパー

Ⓟ

中段	19	12

トルネードハンマー

⇨⇦Ⓟ

上段	25	17

エルボースタンプ

⇦Ⓟ

中段	20	16

ケンカフック

⇦⇨Ⓟ

上段	30	21

トルネードパンチ

⇦⇨⇨Ⓟ

中段	35	38

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
屋形船ジェフリー	ジェフリー	24	2434	506	NORMAL	
ボーンネックレス（トリプル）	クラークブレスレット					

打撃技

ダブルハンマーダウン

⇦⇘P

中段	20	18

ライジングハンマー

P

中段	20	17

スマッシュアッパー

⇘Ⓟ

中段	15	17

ダブルアッパー

Ⓟ

中段	15	17

コンボケンカアッパー

⇘Ⓟ

中段	20	20

ケンカアッパー

⇘⇘Ⓟ

中段	30	20

バーティカルアッパー

⬇⇘Ⓟ

中段	22	16

アッパーキック

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段	30	16

※Ⓖでキャンセル可

キリングトーキック

Ⓚ

中段	15	23

キリングトーキックハンマー

Ⓟ

中段	20	24

キリングトーキックスプラッシュマウンテン

(ⓀⓀヒット時)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	70	-

ングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
流浪の大魔人	ジェフリー	20	1665	571	NORMAL	
サングラス(ゴーグルタイプ)	ウィングハートタトゥー	トライバルタトゥー(赤)				

打撃技

トーキック

⇩Ⓚ

中段	24	18

トーキックスプラッシュマウンテン

(⇩Ⓚヒット時)⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ

投げ	70	-

トーキックハンマー

Ⓟ

中段	19	24

バーティカルキック

⇩Ⓚ

下段	17	16

ニーアタック

⇨Ⓚ

中段	32	17

ケンカキック

⇨⇨Ⓚ

中段	40	26

ニープッシュ

⇦Ⓚ

中段	16	14

ニーハンマー

Ⓟ

上段	15	20

ヒールアックス

⇦⇨Ⓚ

中段	30	25

サイドキック

⇘Ⓚ

中段	28	16

ヘルスタップ

Ⓟ＋Ⓚ

上段	15	14

ダブルヘルスタップ

Ⓟ

上段	10	8

マシンガンヘルスタップ

Ⓟ

上段	15	24

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
１００ｔジェフ	ジェフリー	0	263	344	RIVAL	

打撃技

ヘルダンクハンマー

⇩Ⓟ+Ⓚ

中段	21	17

ミドルヘルスタッブ

⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	20	21

ランニングボディプレス

(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ

中段	30(距離によって変化)	18

ヘビィバックナックル

⇦Ⓟ+Ⓚ

上段	18	18

ストマックデストロイヤー

Ⓚ

中段	22	15

ストマッククラッシュ

⇦⇘Ⓟ+Ⓚ

中段	20	19

リフトアップスロー

(⇦⇘Ⓟ+Ⓚヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ

投げ	40	-

ヘッドアタック

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	30	19

フルスイングハンマー

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	30(ため時48)	49(ため時60)

ブロードアックスレフト

⇘Ⓟ+Ⓚ

上段	18	21

ライトヘビィアッパー

Ⓟ

中段	18	18

メガトンボディブロー

Ⓟ

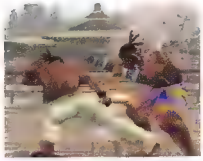
中段	20	32

メガトンフィストドロップ

⇗Ⓟ+Ⓚ

中段	20	23

ダッキングロー



⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	21	16

ヒールドロップ

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	35	43

サイドステップエルボー

(⇩または⇧方向選け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	25	26

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
キハタク	カゲ	6	38	145	NORMAL	525

打撃技

ランニングヒップアタック

(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ

中段	30	26

ライデンドロップ

⇧Ⓚ+Ⓖ

中段	25	30

ローリングヒールアタック

⇗Ⓚ+Ⓖ

中段	30	30

ローキック

⇘Ⓚ+Ⓖ

下段	20	16

特殊行動 スレットスタンス

スレットスタンス

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	1

キャッチブロー

Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓟ

上段	30	20

ヘビィニーストライク

(Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓟガード時)⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	40	-

カウンタートーキック

Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓚ

中段	20	13

投げ技

ニースマッシュ

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	35	8

ココナッツクラッシュ

(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

バックブリーカー

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	70	8

チョークスイーパースイング

(敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	75	8

パワースラム

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

バックフリップ

⇧Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

スプラッシュマウンテン

⇧⇧Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	70	8

スパインバスター

⇩Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
牙	カゲ	0	549	548	RIVAL	

投げ技

バックスロー

⇗Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 0 8

マシンガンハンマー

⇗⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

ボディーリフト

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

アームブリーカー

(敵の右または左側)⇦または⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

ヘッドバット

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 20 8

ダブルヘッドバット

⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ 16 -

トリプルヘッドバット

⇨P+G

投げ 32 -

ヘッドクラッシュ

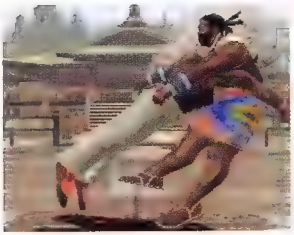
⇦Ⓟ+Ⓖ

投げ 30 -

ヘッドクラッシュ

⇦Ⓟ+Ⓖ

投げ 30 -



タックル

⇦⇘Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 35 8

フロントバックブリーカー

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 65 8

バックブリーカー

(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ 80 8

コルクスクリューナックル

(しゃがんだ敵の右または左側)⇩または⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ 70 8

ウォールバックフリップ

(敵の背後か壁)⇖(Ⓟ)+Ⓖ

上段投げ 65 8

マシンガンニーリフト

(しゃがんだ敵)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ 65 8

ゾングネ ム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
キャサ夫	カゲ	29	9990	10	SUPER	
白幻球	正宗風脇差し		巨大・十字手裏剣			

投げ技

マシンガンタックル
(敵の背後が壁)⇦⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 60 8

ウォールバックフリップ
(自分の背後が壁)⇧Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 58 8

パワーボム
(しゃがんだ敵)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 60 8

アイアンクロー
(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 50 8

ジャンプ攻撃

ハンマーダウン

(ジャンプ上昇中)Ⓟ
中段 25 34

ステップナックル

(ジャンプ中)Ⓟ
中段 25 26

ステップキック

(ジャンプ上昇中)Ⓚ
中段 25 39

ヒールドロップ
(ジャンプ中)Ⓚ
中段 25 10

プッシングキック
(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ
中段 22 10

ダウン攻撃

ストンピング

(敵ダウン時)⇧Ⓚ
- 15 26

ボディープレス

(敵ダウン時)⇧Ⓟ
- 25 25

デビルリバースクロー

(敵ダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ
- 0 25

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ダイニングキッチン	カゲ	10	354	309	NORMAL	
黒色眼鏡	うさぎさん					

敵が背後にいるときの攻撃

スピンナックル

Ⓟ

上段	12	11

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

バックキック

Ⓚ

上段	30	16

バックダブルハンマー

⇩Ⓟ

中段	30	15

バックヒールキック

⇩Ⓚ

中段	25	18

スピンナックル

⬇Ⓟ

上段	12	14

壁技

ジャンピングニー

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	52

起き上がり攻撃

ライジングヒールキック

(うつ伏せ足)⒦⒦⒦

中段	20	29

ライジングヘッドバッド

(うつ伏せ頭)⒦⒦⒦

中段	20	36

スピニングアップキック

(仰向け足)⒦⒦⒦

中段	20	

スピニングヒールキック

(仰向け頭)⒦⒦⒦

中段	20	34

スピニングローキック

(仰向け頭または仰向け足)⬇⒦⒦⒦

下段	20	34

スライディングヘッドバット

(うつ伏せ頭)⬇⒦⒦⒦

下段	20	34

スライディングアックス

(うつ伏せ足)⬇⒦⒦⒦

下段	20	30

Jングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ダークたくあん	カゲ	4	14	191	NORMAL	331

ジェフリーの有効な連係技

ジェフリー基本コンボ＋α

ヒザからの基本コンボ。ほとんどのキャラクターに入り、ヒット中にかなり移動するので、リングアウトや壁ヒットが狙えるのが特長。壁ヒット後は高さによってはストンピングが入り、与えるダメージが飛躍的にアップするぞ！

ニーアタック

⇨Ⓚ

ローナックル

⇩Ⓟ

失神K.O.コンボ

当たるようなタイミングがあまりないが、ヒットしたときの見返りはかなり大きいケンカフック。ヒット後、相手がその場に崩れ落ちるので、そこに総合ダメージの高い、キリングトーキックハンマーが入る。

ケンカフック

⇦⇨Ⓟ

テクニカルコンボ

ジャフリーのスレッドスタンスからのキャッチブローに派生する投げ技、ヘビィニーストライクが決まったあとは、ヒールアックスで追撃可。さらに相手が受け身を取らなかった場合は、そのままダウン攻撃を決めることができる。

スレットスタンス

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

キャッチブロー

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ/P

中・軽量級限定コンボ

ニーアタックがカウンターヒットしたら、ストレートナックルを当ててすぐにヘッドアタックを叩き込む。軽量級には通常ヒットでも入ることはあるが、中量級ではカウンターヒットの見極めが重要。なお、重量級には入らない。

ニーアタック

⇨Ⓚ(カウンター)

ストレートナックル

➡Ⓟ

ジェフリー・CPUとの戦い方

ダッシュエルボーアッパーやライジングハンマーなどのディレイがよくかかる技を出していこう。この戦法が通じなくなってきたら、ローナックルを多用してCPUの避け攻撃を誘い、それをガードして投げを狙おう。

対CPU戦で●有効な技は

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨ⓅⓅ

1発目の攻撃発生が早く、中段攻撃なので当てやすいなど利点が多い。

ングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鉄心	カゲ	14	1109	665	NORMAL	
忍者刀	総髪					

……豪快な打撃と、強力な投げ技で圧倒せよ！

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨ⓟⓟ（壁ヒット限定）

ストンピング

（敵ダウン時）⇧ⓚ

キリングトーキックハンマー

ⓚⓚⓟ

ヘビィニーストライク

（ⓟ＋ⓚ＋ⓖⓟ）⇨ⓟ＋ⓖ

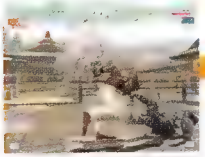
ヒールアックス

⇦⇨ⓚ

ストンピング

（敵ダウン時）⇧ⓚ

ヘッドアタック

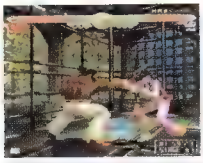


⇦⇨ⓟ＋ⓚ

ボディープレス

（敵ダウン時）⇧ⓟ

ローナックル



⇩ⓟ

バーティカルアッパー

⬇⇧ⓟ

ライジングハンマー

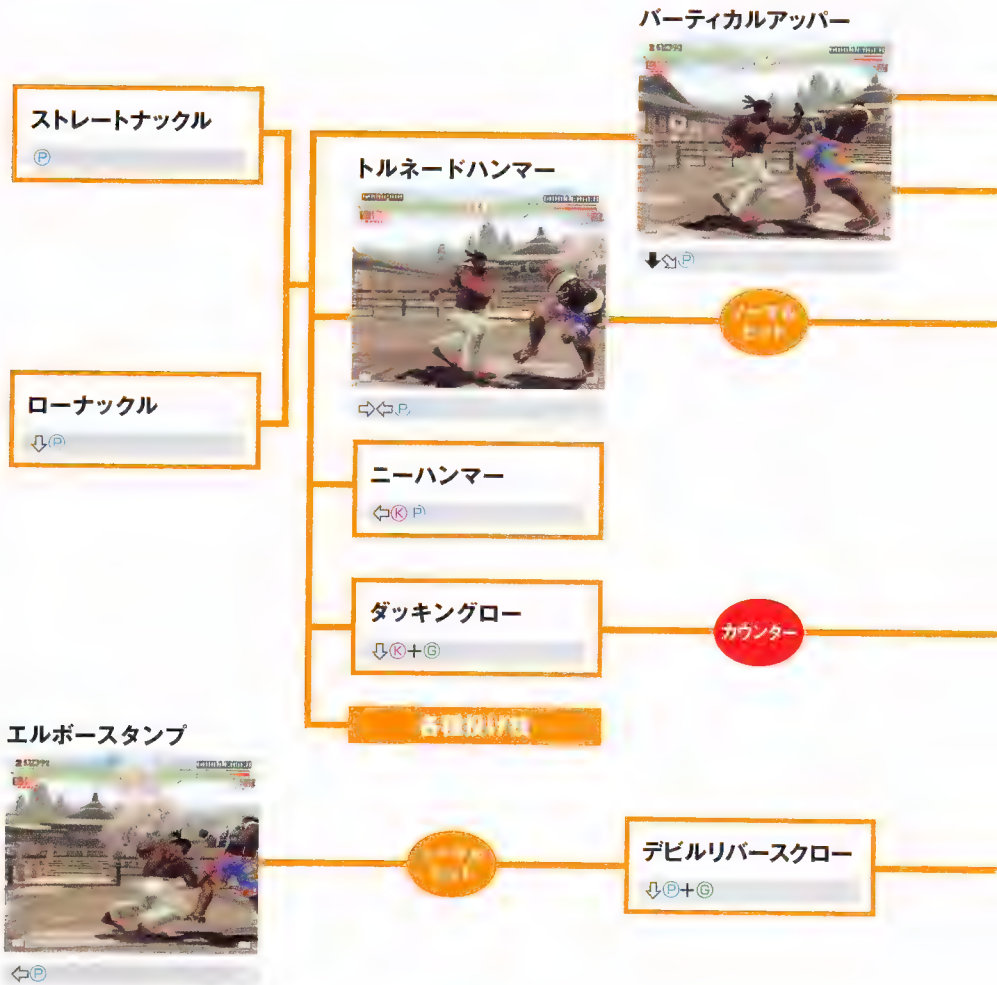
⇦⇧ⓟⓟ

ピンチのときはローナックル!

ディレイだけで対応できなくなってきたら、ローナックルなどの避けられてもよい技を多用していく。これでCPUの避け攻撃を誘うのだ。それをガードして、強力な投げ技を叩き込めばいい。

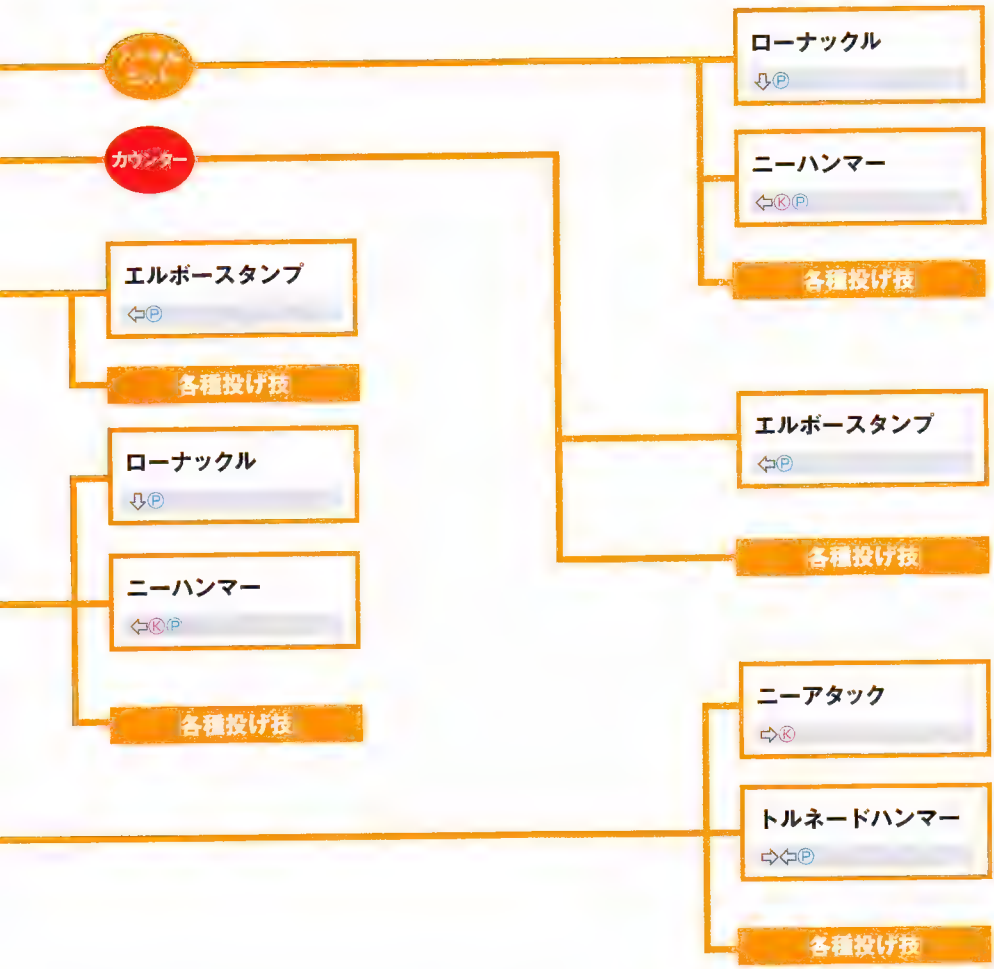
リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
天下一カゲ	カゲ	28	3687	491	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		大鋸忍者刀（2本差し）				

ジェフリーの戦術



ニーアタックからの空中コンボと強力な投げ技が自慢のジェフリーだけに、そのふたつで2択を迫っていきたい。しかし、ストレートナックルやローナックルの牽制から使っても潰されやすいなど、使える場所がほとんどない。これは単純に有利不利だけで考えた場合、ニーアタックを出して勝てる場所が少ないからだ。そのため通常の立ち会いでは、ニーアタックの代わりにニーハンマーやダッキングローなどを出して、相手の反撃を潰していく。これに対して相手が守勢に転じたらすかさず投げ技を狙う。この流れがジェフリーの基本戦術。使う投げ技は威力が高いものでもいいが、フロントバックブリーカーやスプラッシュマウンテンはかなり警戒されているので、あえてボディーリフトやスパインバスターなどを使うのもいい。なお、ローナックルからスマッシュアッパーへつないだときに相手がカウンターヒットしたら、すかさずエルボースタンプと投げで2択を迫

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
トラック大輔	カゲ	16	1446	780	NORMAL	
りすさん	炎頭紋の額当て					



る。エルボースタンプヒット時にトドメをさせるようなら、ダウン攻撃をせずにすぐダウン中の相手をデビルリバースクローで起こす。このあとはジェフリー側がかなり有利な状態になるので、ニーアタックと投げの2択を仕掛けられる。エルボースタンプはリーチもあるので、中距離から出してもよく当たる。ニーアタックを使って豪快に攻めたいなら、あえてエルボースタンプを多用するのもアリだ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鳥肌男	カゲ	18	1364	672	NORMAL	
巻物	鉤爪					

影丸

(Kage Maru)

プロフィール

国籍／日本

性別／男

血液型／B型

職業／忍者

趣味／マージャン

身長／178センチ

体重／66キロ

スリーサイズ／B101－W89－H90

格闘スタイル／葉隠流柔術

2Pカラー

新型デュラルと戦うために、前大会である第3回世界格闘トーナメントで優勝を果たした影丸。彼の前に姿を現した新型デュラルをもうち倒し、目的であったデュラルの新型パーツを手に入れる。その後、帰郷した影丸はそのパーツを母、月影に使う。しかし、月影は回復するどころか、逆にデュラル化が進み、月影はついに完全体のデュラルへと変貌する。そして、新型パーツ内に組み込まれていたプログラムのままに、影丸を攻撃、瀕死の重傷を負わせて逃走するも、はかったように現れたJ6の特殊部隊に回収されてしまう。数ヶ月後、傷が癒えた影丸は、彼女の足取りを追うためにJ6の組織内に侵入する。そして、デュラル開発関係者から、第4回世界格闘トーナメント大会が開催され、そこには完全体となったデュラル（月影）が最終調整のために投入されるという極秘情報を聞き出す。だが、同時に完全体となってしまった彼女を救うすべはないことも知らされる。「……これ以上、苦しめるわけにいかぬ」。影丸は月影の心を救うべく、第4回世界格闘トーナメントへの侵入を決意した。

1Pカラー

GARDEN（ガーデン）　　ドスイ（ドスイ）

Kage Maru

入手可能アイテム

忍の鎧当て	炎頭紋の鎧当て	忍者刀	くさびの腕輪	正宗風脇差し	先説頭巾	先説兜	忍輪
通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P

炎頭紋	黒色眼鏡	髪	総髪	大鋸	忍者刀(2本差し)	巻物	天地の巻物
通常 2P	通常 1P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

鋭断の腕輪	鈎爪	仕込み刀	三連手裏剣	三連手裏剣(両腰)	にぎりめし	飯袋	巨大・十字手裏剣
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	争奪 1P 2P

りすさん	うさぎさん	ツタンカーメンのマスク
恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	新しい覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
			打撃技				
だんけん	弾拳	（敵近く）Ⓟ	上段	10			12
だんけん	弾拳	Ⓟ	上段	10			12
だんけん	弾拳	⬅Ⓟ	上段	10			12
だんけん	弾拳	➡Ⓟ	上段	10			12
れっしょう	烈掌	ⓅⓅ	上段	10			8
さんだんげき	散弾撃	ⓅⓅⓅ	上段	12			9
さんだんうらげり	散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中段	22			16
さんだんふうじんきゃく	散弾風神脚	ⓅⓅⓅ⇦または⇖Ⓚ	中段	20			10
れっしょうらせんげき	烈掌螺旋撃	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段	17	Ⓟ押したままで葉隠流　陽・十文字へ		13
さんだんらせんうらげり	散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	中段	22			16
れっしょうきゃく	烈掌脚	ⓅⓅⓀ	上段	20			14
はがさね	葉重ね	ⓅⓀ	上段	20	ⓒでキャンセル可		12
じずりだん	地擂り弾	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
じずりだん	地擂り弾	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ひじうち	肘打ち	⇨Ⓟ	中段	20	Ⓟ押したままで葉隠流　陽・十文字へ		14
かげやいば	影刃	⇨⇩⇘Ⓟ	中段	30			15
ならくおとし	奈落落とし	⇨⇩⇘ⓅⓀ	上段	20		1	20
らせん	螺旋	⇦Ⓟ	上段	17	Ⓟ押したままで葉隠流　陽・十文字へ		13
らせんうらげり	螺旋裏蹴り	⇦ⓅⓀ	中段	25		1	16
ふうせんじん	風閃刃	⇘Ⓟ	中段	16		1	23
がんざんは	岩暫破	⬇⇘Ⓟ	中段	15		1	14
そくだん	側弾	⇗Ⓟ	上段	14	Ⓟから始まるコンボに繋がる		12
そくだんがさね	側弾重ね	⇗ⓅⓀ	上段	20	ⓒでキャンセル可		12
つきかえしげり	突き返し蹴り	Ⓚ	上段	25			14
つきかえしげり	突き返し蹴り	➡Ⓚ	上段	25	踏み込む		14
じすべりばしり	地滑り走り	（走り中）➡Ⓚ	下段	20			18
すりげり	擂り蹴り	⇩Ⓚ	下段	14			16
りゅうがくは	龍顎破	⇩⇘⇨Ⓚ	中段	20	ため可能、ため時ダメージ50、ⓒでキャンセル可		38(ため時68)
りゅうえいきゃく	流影脚	⇨⇨Ⓚ	下段	30	距離によってダメージ変化、ⓒでキャンセル可		27
ふえいきゃく	布影脚	⇨⇦Ⓚ	上段	30			60
ふえいれんきゃく	布影連脚	⇨⇦ⓀⓀ	下段	15			28
ふしんひざげり	浮身膝蹴り	⬇⇨Ⓚ	中段	38			14
こだちぬき	小太刀抜き	⇦Ⓚ	中段	18	さばき判定あり		19
りゅうびげり	龍尾蹴り	⇦ⓀⓀ	下段	20	立ちガード可		20
てんしんあごくだき	転身顎砕き	⇦ⓀⓀⓀ	中段	22			25
くるわげり	曲輪蹴り	⇦⇨Ⓚ	上段	30			37
なかげり	中蹴り	⇘Ⓚ	中段	22			16
じばしり	地走り	⇗Ⓚ	下段	19			21
せんぷうげり	旋風蹴り	⇖Ⓚ	中段	30			20
ぼさつしょう	菩薩掌	Ⓟ＋Ⓚ	上段	20	葉隠流 陽・十文字へ、さばき判定あり	2	33
せんぷうじん	旋風刃	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中段	16			16
ふうじんうらすいしゃ	風刃裏水車	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ	中段	20			23
らくせんじん	落閃刃	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	16		1	16
らくせんじんがえし	落閃刃返し	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	上段	14		1	13

カゲ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
中忍 -丙	カゲ	26	2913	537	NORMAL	
先鋭頭巾	先鋭兜	仕込み刀				

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酌い覚ましの	攻撃発生間隔（フレーム）
かすみやいば	霞刃	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	20	葉隠流 陽・十文字へ		19
らくようせんぶうだん	落葉旋風弾	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	30			30
ふせんれんぎゃく	斧旋連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段中段	25,10			20、26
つむじげり	旋蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段	30			16
はがりゅう	葉呀龍	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	35			25
げんよう	幻葉	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	30			22
うらすいしゃ	裏水車	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	35			23
すいしゃげり	水車蹴り	⇖Ⓚ+Ⓖ	中段	38			15
えんげつげり	円月蹴り	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	30			30
はがくれせんじん	葉隠閃刃	（⇩方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	24			18
はがくれせんじん	葉隠閃刃	（⇧方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	24			18
らいりゅうひしょうきゃく	雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30	立ちガード不可		20
こうてん	後転	（前転後）⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ	—	—	特殊行動		
かげやいば	影刃	（前転または後転後）⇨⇩⇘Ⓟ	中段	30			15
ならくおとし	奈落落とし	（前転まはた後転後）⇨⇩⇘ⓅⓀ	上段	20		1	20
こうてんじすりきゃく	後転地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	下段	30	距離によってダメージ変化		27
しんそだんぜんてん	針賦弾前転	（後転後）⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	下段	10	立ちガード可		1
かいてんじすりきゃく	回転地擂り脚	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ	下段	30	距離によってダメージ変化		25
特殊行動							
そくてん	側転	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、ボタンを押したままで葉隠流 陽・十文字へ		
ぜんてん	前転	⇦⇙⇩⇘⇨	—	—	特殊行動		
こうてん	後転	⇨⇘⇩⇙⇦	—	—	特殊行動		
はがくれりゅうようじゅうもんじかまえ	葉隠流 陽・十文字構え	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
■葉隠流 陽・十文字中の技							
じゅうじだんけん	十字弾拳	Ⓟ	上段	10			13
じゅうもんじはがさね	十文字葉重ね	ⓅⓀ	中段	17			17
はがくれりゅういん・かまいたち	葉隠流 陰・鎌鼬	ⓅⓀⓀ	中段	17			28
すいげつげり	水月蹴り	Ⓚ	中段	18			24
すいめんげり	水面蹴り	⇩Ⓚ	下段	19			23
りゅうえいてん	流影転	⇧	—	—	特殊行動		
りゅうえいてん	流影転	⇩	—	—	特殊行動		
はがくれりゅういん・すいげつほう	葉隠流 陰・水月砲	Ⓟ+Ⓚ	中段	25	さばき判定あり		29
はがくれりゅうよう・くさびうち	葉隠流 陽・楔打ち	⇨Ⓟ	中段	15			16
はがくれりゅうよう・じゅうもんじばし	葉隠流 陽・十文字走り	⇨⇨	—	—	特殊行動、葉隠流 陽・十文字中に出る技が出る		
はがくれりゅういん・かぶとわり	葉隠流 陰・兜割り	（走り中）Ⓚ	中段	24	葉隠流 陽・十文字中に出る技の後にすぐ出せる	1	43
はがくれりゅうよう・ひえん	葉隠流 陽・飛猿	ⓀⓀ+Ⓖ	中段	20			18
はがくれりゅういん・かぶとわり	葉隠流 陰・兜割り	⇨Ⓚ	中段	28			19
投げ技							
たいとう	太刀	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
じゅんぎゃくじざい	順逆自在	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0			8
こえんらく	弧延落	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
いずなおとし	イズナ落とし	⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	60	投げコンボ		

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	釣い業まし	攻撃発生開始（フレーム）
かたながすみ	刀霞	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
ふしんらんだんげき	浮身乱弾撃	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	キャッチ投げ	2	19
かげがすみ	影霞	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
ふがすみ	浮霞	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60			8
きりがすみ	霧霞	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
きりがすみ	霧霞	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
じゅんぎゃくじざい	順逆自在	（敵の右側）⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0			8
じゅんぎゃくじざい	順逆自在	（敵の左側）⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0			8
はうらがすみ	葉裏霞	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50			8
じゅんぎゃくじざい	順逆自在	（敵の背後）⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0			8
やみがすみ	闇霞	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	キャッチ投げ		21
はうらがすみ	葉裏霞	（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	60			8
ふしんらんだんげき	浮身乱弾撃	（葉隠流　陽・十文字中）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	キャッチ投げ	2	19
返し技		※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ（葉隠流 陰・明王陣は常に20）					
こてがえし	小手返し	⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の右上段または中段Ⓟ		1
こてがえし	小手返し	⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟ＋Ⓚ	—	30	敵の左上段または中段Ⓟ		1
はがくれりゅういん・みょうおうじん	葉隠流 陰・明王陣	葉隠流　陽・十文字中	—	20	敵の上段または中段Ⓟ		
はがくれりゅう よう・ちりゅう	葉隠流 陽・地龍	（葉隠流　陽・十文字中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	—	30	敵の中段Ⓚ	2	6
ジャンプ攻撃							
しゅとう	手刀	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			33
とびせいけん	飛び正拳	（ジャンプ中）Ⓟ	下段	20			14
とびまえげり	飛び前蹴り	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中段	20			13
つきかかとげり	突き踵蹴り	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	20			10
じつむじ	地旋	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	下段	20			19
ダウン攻撃							
かかとおとし	踵落とし	（敵ダウン時）⇦Ⓚ	—	13			28
ひしょうげき	飛翔撃	（敵ダウン遠距離）⇧Ⓟ	—	30			48
あすか	飛鳥	（敵ダウン中距離）⇧Ⓟ	—	30			49
ひえんだん	飛延弾	（敵ダウン近距離）⇧Ⓟ	—	25			41
敵が背後にいるときの攻撃							
うらは	裏葉	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		10
ぎゃくげり	逆蹴り	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		14
うらしゅとう	裏手刀	⇩Ⓟ	下段	15	背後への攻撃		14
はんげつげり	半月蹴り	⇩Ⓚ	下段	23	背後への攻撃		16
はいりゅうそう	背龍爪	⇧Ⓚ	中段	30	背後への攻撃		31
うらせんぷうげり	裏旋風蹴り	⇗Ⓚ	中段	25	背後への攻撃		32
いんせんぷうげり	陰旋風蹴り	⇖Ⓚ	中段	30	背後への攻撃、先行入力		26
たちしゅとう	断ち手刀	Ⓟ＋Ⓚ	中段	10	背後への攻撃		18
しんようしゅう	身揚蹴	Ⓟ＋ⓀⓀ	中段	26	背後への攻撃		17
はがくれりゅう よう・らいめいざん	葉隠流 陽・雷鳴斬	Ⓟ＋ⒼⓅ	中段	25	背後への攻撃		42

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
忍忍 にぎりめし	カゲ 鋭断の腕輪	8	62	134	NORMAL	754

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	駆け引き覚書し	攻撃発生開始（フレーム）
			振り向き攻撃				
らくじんがえり	落刃返り	⇦⇦Ⓟ	上段	14	攻撃後、敵に背を向ける	2	14
うらつむじげり	裏旋蹴り	⇦⇦Ⓚ	上段	24	攻撃後、敵に背を向ける		15
りゅうびせん	龍尾閃	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	下段	21	攻撃後、敵に背を向ける		21
			壁技				
かいもんこうすい	開門後推	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	20			60
ぼうけしゅう	戻掛蹴	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	20			43
			起き上がり攻撃				
ふうしゃげり	風車蹴り	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
ようだんきゃく	葉断脚	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ようだんきゃく	葉断脚	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ようだんきゃく	葉断脚	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいてんかかとおとし	回転踵落とし	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			30
たつまきげり	竜巻蹴り	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
たつまきげり	竜巻蹴り	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
たつまきげり	竜巻蹴り	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
たつまきげり	竜巻蹴り	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
たつまきげり	竜巻蹴り	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
たつまきげり	竜巻蹴り	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
たつまきげり	竜巻蹴り	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ようだんきゃく	葉断脚	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ようだんきゃく	葉断脚	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ようだんきゃく	葉断脚	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ようだんきゃく	葉断脚	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
うらはすりげり	裏葉擂り蹴り	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらはすりげり	裏葉擂り蹴り	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			30
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
たつまきすりげり	竜巻擂り蹴り	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
うらたつまきすりげり	裏竜巻擂り蹴り	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

弾拳だんけん

Ⓟまたは←Ⓟまたは→Ⓟ

上段	10	12

烈掌れっしょう

↓Ⓟ

上段	10	8

散弾撃さんだんげき

Ⓟ

上段	12	9

散弾裏蹴りさんだんうらげり

Ⓚ

中段	22	16

葉重ねはがさね

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓒでキャンセル可

烈掌脚れっしょうきゃく

Ⓚ

上段	20	14

散弾風神脚さんだんふうじんきゃく

⇦または↖Ⓚ

中段	20	10

側弾そくだん

↗Ⓟ

上段	14	12

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

側弾重ねそくだんがさね

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓒでキャンセル可

烈掌螺旋撃れっしょうらせんげき

⇦Ⓟ

上段	17	13

※Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ

散弾螺旋裏蹴りさんだんらせんうらげり

Ⓚ

中段	22	16

地擂り弾じずりだん

⇩Ⓟまたは↓Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

肘打ちひじうち

⇨Ⓟ

中段	20	14

※Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ

影刃かげやいば

⇨⇩⇧Ⓟ

中段	30	15

奈落落としならくおとし

(Ⓚ)

上段	20	20

カゲ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ピッキー村長	カゲ	1	0	14	NORMAL	14

打撃技

螺旋らせん

⇦Ⓟ

上段	17	13

※Ⓟ 押したままで葉隠流 陽・十文字へ

螺旋裏蹴りらせんうらげり

Ⓚ

中段	25	16

風閃刃ふうせんじん

⇧Ⓟ

中段	16	23

岩暫破がんざんは

⬇⇧Ⓟ

中段	15	14

突き返し蹴りつきかえしけり

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段	25	14

※Ⓖでキャンセル可

地滑り走りじすべりばしり

(走り中)➡Ⓚ

下段	20	18

擂り蹴りすりげり

⇩Ⓚ

下段	14	16

龍顎破りゅうがくは

⇩⇧⇨Ⓚ

中段 20(ため時50) 38(ため時68)

※Ⓖでキャンセル可

流影脚りゅうえいきゃく

⇨⇨Ⓚ

下段 30(距離によってダメージ変化) 27

※Ⓖでキャンセル可

布影脚ふえいきゃく

⇨⇦Ⓚ

上段	30	60

布影連脚ふえいれんきゃく

Ⓚ

下段	15	28

カゲ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ブラックサンゾー	カゲ	24	2162	418	NORMAL	
三連手裏剣(両腰)	飯袋					

打撃技

小太刀抜き こだちぬき

⇦Ⓚ

中段	18	19

※さばき判定あり

龍尾蹴り りゅうびげり

Ⓚ

下段	20	20

※立ちガード可

転身顎砕き てんしんあごくだき

Ⓚ

中段	22	25

浮身膝蹴り ふしんひざげり

⬇⇨Ⓚ

中段	38	14

中蹴り なかげり

⇘Ⓚ

中段	22	16

カゲ

曲輪蹴り くるわげり

⇦⇨Ⓚ

上段	30	37

地走り じばしり

⇗Ⓚ

下段	19	21

旋風蹴り せんぷうげり

⇖Ⓚ

中段	30	20

菩薩掌 ぼさつしょう

Ⓟ+Ⓚ

上段	20	33

※葉隠流 陽・十文字へ、さばき判定あり

落閃刃 らくせんじん

⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	16	16

落閃刃返し らくせんじんがえし

Ⓟ+Ⓚ

上段	14	13

旋風刃 せんぷうじん

⇩Ⓟ+Ⓚ

中段	16	16

風刃裏水車 ふうじんうらすいしゃ

Ⓚ

中段	20	23

リンクネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	総経験値
丸影丸	カゲ	22	2059	587	NORMAL	
忍輪	天地の巻物					

打撃技

霞刃かすみやいば

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	20	19

※葉隠流 陽・十文字へ

落葉旋風弾らくようせんぷうだん

⇧Ⓟ+Ⓚ

中段	30	30

斧旋連脚ふせんれんきゃく

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段中段	25、10	20、26

旋蹴りつむじげり

⇩Ⓚ+Ⓖ

中段	30	16

葉呀龍はがりゅう

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	35	25

幻葉げんよう

⇦Ⓚ+Ⓖ

上段	30	22

裏水車うらすいしゃ

⇘Ⓚ+Ⓖ

中段	35	23

水車蹴りすいしゃげり

⇖Ⓚ+Ⓖ

中段	38	15

円月蹴りえんげつげり

⇗Ⓚ+Ⓖ

中段	30	30

雷龍飛翔脚らいりゅうひしょうきゃく

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段	30	20

※立ちガード不可

葉隠閃刃はがくれせんじん

(⇩または⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	24	18

カゲ

特殊行動

側転そくてん

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

※Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流 陽・十文字へ

葉隠流 陽・十文字構えはがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

前転ぜんてん

⇦⇧⇩⇨

後転こうてん

⇨⇩⇧⇦

後転こうてん

（前転後）⇨⇩⇧⇦Ⓟ

針鼠弾前転しんそだんぜんてん

（前転または後転後）⇦⇧⇩⇨Ⓟ

下段	10	1

※立ちガード可

影刃かげやいば

（前転または後転後）⇨⇩⇩Ⓟ

中段	30	15

奈落落としならくおとし

Ⓚ

上段	20	20

回転地擂り脚かいてんじずりきゃく

⇦⇧⇩⇩⇨Ⓚ

下段	30（距離によってダメージ変化）	25

後転地擂り脚こうてんじずりきゃく

⇨⇩⇩⇧⇦Ⓚ

下段	30（距離によってダメージ変化）	27

カゲ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
湾岸カゲ	カゲ	12	834	546	NORMAL	
忍の額当て	炎頭紋					

葉隠流 陽・十文字中の技

十字弾拳じゅうじだんけん

Ⓟ

上段	10	13

十文字葉重ねじゅうもんじはがさね

Ⓚ

中段	17	17

葉隠流 陰・鎌鼬はがくれりゅういん・かまいたち

Ⓚ

中段	17	28

水月蹴りすいげつけり

Ⓚ

中段	18	24

水面蹴りすいめんげり

⇩Ⓚ

下段	19	23

流影転りゅうえいてん

⇩または⇧

-	-	-

葉隠流 陰・水月砲はがくれりゅういん・すいげつほう

Ⓟ＋Ⓚ

中段	25	29

※さばき判定あり

葉隠流 陽・楔打ちはがくれりゅう よう・くさびうち

⇨Ⓟ

中段	15	16

葉隠流 陽・十文字走りはがくれりゅう よう・じゅうもんじばし

⇨⇨

-	-	-

葉隠流 陰・兜割りはがくれりゅう いん・かぶとわり

（走り中）Ⓚ

中段	24	43

葉隠流 陽・飛猿はがくれりゅう よう・ひえん

Ⓚ＋Ⓖ

中段	20	18

葉隠流 陰・兜割りはがくれりゅういん・かぶとわり

⇨Ⓚ

中段	28	19

カゲ

キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
球人魂 サラ	4	28	37	NORMAL	317

コインピアス

投げ技

太刀たいとう

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	40	8

刀霞かたなかすみ

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

影霞かげかすみ

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

浮霞ふかすみ

⇦⇩Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	60	8

順逆自在じゅんぎゃくじざい

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	0	8

順逆自在じゅんぎゃくじざい

(敵の右または左側)⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	0	8

順逆自在じゅんぎゃくじざい

(敵の背後)⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	0	8

弧延落こえんらく

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	40	8

イズナ落としいずなおとし

⇧Ⓟ+Ⓖ

投げ	60	-

浮身乱弾撃ふしんらんだんげき

⇗Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ	50	19

浮身乱弾撃ふしんらんだんげき

(葉隠流 陽・十文字中)Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ	50	19

闇霞やみがすみ

(敵が背後)Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ	55	21

霧霞きりがすみ

(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	40	8

葉裏霞はうらがすみ

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

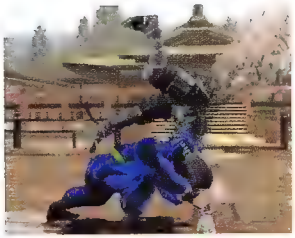
葉裏霞はうらがすみ

(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ	60	8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ギャル男 ブレットリストバンド	サラ	12	734	497	NORMAL	

返し技



小手返し こてがえし

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇨Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

葉隠流 陰・明王陣 はがくれりゅう いん・みょうおうじん
葉隠流 陽・十文字中

-	20	-

葉隠流 陽・地龍 はがくれりゅう よう・ちりゅう

(葉隠流 陽・十文字中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	30	6

ジャンプ攻撃

手刀 しゅとう

(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	33

飛び正拳 とびせいけん

(ジャンプ中)Ⓟ

下段	20	14

飛び前蹴り とびまえげり

(ジャンプ上昇中)Ⓚ

中段	20	13

突き踵蹴り つきかかとげり

(ジャンプ中)Ⓚ

中段	20	10

地旋じ つむじ

(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

下段	20	19

ダウン攻撃

踵落とし かかとおとし

(敵ダウン時)⇦Ⓚ

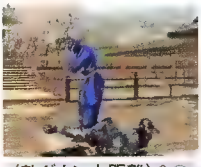
-	13	28

飛翔撃 ひしょうげき

(敵ダウン遠距離)⇧Ⓟ

-	30	48

飛鳥 あすか



(敵ダウン中距離)⇧Ⓟ

-	30	49

飛延弾 ひえんだん

(敵ダウン近距離)⇧Ⓟ

-	25	41

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
こんぱんわ兄さん	サラ	18	881	252	NORMAL	
レザーブレスレット		スターネックレス				

敵が背後にいるときの攻撃

裏葉うらは

Ⓟ

上段	12	10

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

逆蹴りぎゃくけり

Ⓚ

上段	30	14

裏手刀うらしゅとう

⇩Ⓟ

下段	15	14

半月蹴りはんげつけり

⇩Ⓚ

下段	23	16

カゲ

背龍爪はいりゅうそう

⇧Ⓚ

中段	30	31

裏旋風蹴りうらせんぷうけり

⇗Ⓚ

中段	25	32

陰旋風蹴りいんせんぷうけり

⇖Ⓚ

中段	30	26

断ち手刀たちしゅとう

Ⓟ＋Ⓚ

中段	10	18

身揚蹴しんようしゅう

Ⓚ

中段	26	17

葉隠流 陽・雷鳴斬はかくれりゅうようらいめいざん

Ⓟ

中段	25	42

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
さらさらサラ	サラ	24	2089	422	NORMAL	
仮想空間風サングラス	バタフライチョーカー	パイソンリストバンド	シークレットチョーカー			

振り向き攻撃

落刃返りらくじんがえり

⇦⇦Ⓟ

上段	14	14

裏旋蹴りうらつむじげり

⇦⇦Ⓚ

上段	24	15

龍尾閃りゅうびせん

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ

下段	21	21

壁技

開門後推かいもんこうすい

(自分の前が壁)⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	60

戻掛蹴ぼうけしゅう

(自分の前が壁)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段	20	43

起き上がり攻撃

風車蹴りふうしゃげり

(うつ伏せ足)⒦⒦⒦

中段	20	29

葉断脚ようだんきゃく

(仰向け頭)⒦⒦⒦

中段	20	34

回転踵落としかいてんかかとおとし

(うつ伏せ頭)⒦⒦⒦

中段	20	30

竜巻蹴りたつまきけり

(仰向け足)⒦⒦⒦

中段	20	34

裏葉擂り蹴りうらはすりげり

(うつ伏せ足またはうつ伏せ頭)⬇⒦⒦⒦

下段	20	29(うつ伏せ頭時30)

裏竜巻擂り蹴りうらたつまきすりげり

(仰向け頭)⬇⒦⒦⒦

下段	20	34

竜巻擂り蹴りたつまきすりげり

(仰向け足)⬇⒦⒦⒦

下段	20	34

カゲの構え考察

影には通常の構えの他に「葉隠流 陽・十文字」という特殊な構えが存在する。通常構え中に出せる特定の技のボタンを押しっぱなしにするか、技後自動的に十文字構えに移行する技を出すことで構えを変えることができる。ここでは構えを移行する技や構えの継続と解除についてまとめてみたので、十文字構えを活用する上で参考にしてほしい。

通常構え

十文字への移行技

烈掌螺旋撃

Ⓟ Ⓟ ⇦ Ⓟ（Ⓟ押したまま）

螺旋

⇦ Ⓟ（Ⓟ押したまま）

肘打ち

⇨ Ⓟ（Ⓟ押したまま）

側転

⇦ Ⓑ＋Ⓚ＋Ⓖ（Ⓑ＋Ⓚ＋Ⓖ押したまま）

菩薩掌

Ⓟ＋Ⓚ

霞刃

⇨ ⇨ Ⓟ＋Ⓚ

葉隠流 陽・十文字構え

⇩ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

葉隠れ流　陽・十文字へ

■葉隠れ流　陽・十文字中の技

じゅうじだんけん	十字弾拳	Ⓟ
じゅうもんじはがさね	十文字葉重ね	Ⓟ Ⓚ
はがくれりゅう いん・かまいたち	葉隠流 陰・鎌鼬	Ⓟ Ⓚ Ⓚ
すいげつげり	水月蹴り	Ⓚ
すいめんげり	水面蹴り	⇩ Ⓚ
りゅうえいてん	流影転	⇧または⇩
はがくれりゅう いん・すいげつほう	葉隠流 陰・水月砲	Ⓟ＋Ⓚ
はがくれりゅう よう・くさびうち	葉隠流 陽・楔打ち	⇨ Ⓟ
はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり	葉隠流 陽・十文字走り	⇨ ⇨
はがくれりゅう いん・かぶとわり	葉隠流 陰・兜割り	（走り中）Ⓚ
はがくれりゅう よう・ひえん	葉隠流 陽・飛猿	Ⓚ＋Ⓖ
はがくれりゅう いん・かぶとわり	葉隠流 陰・兜割り	⇨ Ⓚ
投げ技		
ふしんらんだんげき	浮身乱弾撃	Ⓟ＋Ⓖ
返し技		
はがくれりゅう いん・みょうおうじん	葉隠流 陰・明王陣	葉隠流 陽・十文字中
はがくれりゅう よう・ちりゅう	葉隠流 陽・地龍	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ちゃんこサラ	サラ	22	767	188	NORMAL	
エジプト風ネックレス		クリムゾンサングラス				

構えの継続と解除

Ⓖボタンを押す
葉隠流 陰・水月砲（Ⓟ＋Ⓚ押したまま）
流影転
葉隠流 陰・明王陣成功時
浮身乱弾撃成功時
敵から攻撃を受ける

その他の行動

通常構えへ

有利不利の状況を見極め、通常構えからの攻撃・防御を。

構え継続

引き続き十文字構えからの攻めを継続しよう。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鶴の如くサラ	サラ	0	476	246	RIVAL	

カゲの有効な連係技

風閃刃からの空中コンボ

風閃刃がヒットしたら、相手が少し浮き上がる。ここからいろいろなコンボが入るが、弾拳を当ててから風刃裏水車を当てていくコンボがオススメ。

風閃刃 ふうせんじん

⇧Ⓟ

弧円落からの空中コンボ1(重量級用)

弧延落で投げたあと、重量級に対しては、先行入力を使って最速で、浮身膝蹴りを出し、それを当ててから方向キー前入れの弾拳につなぎ、さらに連係攻撃の側弾散弾螺旋裏蹴りを叩き込む。

弧延落 こえんらく

⇦Ⓟ+Ⓖ

浮身膝蹴り ふしんひざげり

⬇⇨Ⓚ

弧円落からの空中コンボ2(中量級とサラ用)

相手が中量級の場合は、弧延落後は浮身膝蹴りを入力しておき、その後、方向キー前入れで弾拳を2回入れる。さらに、すぐに斧旋連脚で相手を叩きつけて、バウンドしているところに影刃を入れる。なかなかの威力だ。

弧延落 こえんらく

⇦Ⓟ+Ⓖ

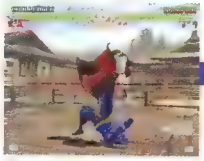
浮身膝蹴り ふしんひざげり

⬇⇨Ⓚ

弧円落からの空中コンボ3(軽量級用)

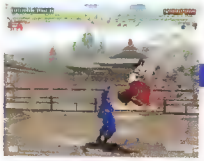
軽量級に対しては浮身膝蹴りを使わず、高い位置で旋風刃を当て、すぐに螺旋裏蹴り、さらに弾拳を当てたあとに斧旋連脚で相手を叩きつけ、バウンドしたところに影刃を入れる。最初の旋風刃の当て方が成功の鍵を握る。

弧延落 こえんらく



⇦Ⓟ+Ⓖ

旋風刃 せんぷうじん



⇩Ⓟ+Ⓚ

カゲ・CPUとの戦い方

まずバックダッシュで下がり、CPUをリング際に誘い込む。あとは弧延落で投げ飛ばし、リングアウトを狙う。リングアウト不可能だったり、投げ抜けされたりするなら、烈掌螺旋撃で攻め込み、そこから投げを狙っていこう。

対CPU戦で●有効な技は

弧延落 こえんらく

⇦Ⓟ+Ⓖ

やはり、リングアウト勝ちを狙える弧延落は、CPU戦でも必須技だ。

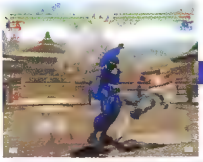
リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
美脚痩身	サラ	7	65	41	NORMAL	691
アメジストスターピアス		ヘクサゴンピアス				

……高性能な基本技での攻め、十文字構えからの守りと戦術は多彩だ！

弾拳 だんけん

Ⓟ

風刃裏水車 ふうじんうらすいしゃ



⇩Ⓟ＋ⓀⓀ

弾拳 だんけん

➡Ⓟ

側弾 そくだん

⇗Ⓟ

側弾～散弾螺旋裏蹴り

⇗ⓅⓅ⇦ⓅⓀ

弾拳 たんけん（×2）

➡Ⓟ

斧旋連脚 ふせんれんきゃく

⇨Ⓚ＋Ⓖ

影刃 かげやいば

⇨⇩⇘Ⓟ

螺旋裏蹴り らせんうらけり

⇦ⓅⓀ

斧旋連脚 ふせんれんきゃく

⇨Ⓚ＋Ⓖ

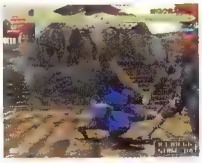
影刃 かげやいば

⇨⇩⇘Ⓟ

地擂り弾 しずりたん

⇩Ⓟ

岩暫破 かんさんは



⬇⇘Ⓟ

刀霞 かたなかすみ

⇘Ⓟ＋Ⓖ

警戒され始めたら、地擂り弾を多用！

弧延落のリングアウト勝ちをCPUに警戒され始めたら、地擂り弾から岩暫破を使い、地擂り弾を警戒させる。そして、地擂り弾に対して、避け攻撃をしてきたら、すかさず投げる。投げは刀霞がいい。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
飛天の美香子	サラ	16	1258	548	NORMAL	
ゴールドフレームサングラス	グリーンリーフネックレス	ターコイズブレスレット				

カゲの戦術

強力な基本技を中心に攻めを構築していく。まず弾拳や地擂り弾で牽制、相手にヒットして主導権を握ったら、肘打ちなどの攻撃発生が早い中段攻撃と投げ技で2択を迫る。このとき龍尾閃を使いガードを崩すのも効果的だ。ヒット後はこちらが有利になるので、相手が反撃に転じてくるなら、相手に背を向けてる最中に地擂り弾でカウンターを取り、再度攻めに転じる。これを警戒してガードを固めるようになったら、相手に背向け状態で擂り蹴りと断ち手刀を使って逆にガードを揺さぶっていこう。次に十文字の使いどころだが、ズバリ肘打ち後だ。肘打ちは単発攻撃でガードされると相手側が有利になり、攻めが止まってしまう。そこで、肘打ちからホールドで十文字構えに移行し、強力なさばき能力を持つ、葉隠流 陰・水月砲などを中心に、相手の反撃に対応した行動を行い、攻めを持続することも可能だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
舞蹴	サラ	10	476	386	NORMAL	
グラデーションサングラス		ファイブルビープレスレット				

ガード

ブーマ

旋蹴り
つむじげり
⇩Ⓚ+Ⓖ
※または各種中段

霞刃
かすみやいば
⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

龍尾閃
りゅうびせん
⇦⇦Ⓚ+Ⓖ

各種投げ技

裏手刀
うらしゅとう
⇩Ⓟ

断ち手刀
たちしゅとう
Ⓟ+Ⓚ

ⓅⓀキャンセル
ⓅⓀⓖ

烈掌螺旋撃
れっしょうらせんげき
ⓅⓅ⇦Ⓟ

肘に対して

葉隠流 陰・水月砲
はがくれりゅういん・すいげつほう

Ⓟ+Ⓚ

下段に対して

葉隠流 陽・飛猿
はがくれりゅう よう・ひえん

Ⓚ+Ⓖ

発生の遅い中段

十文字葉重ね
じゅうもんじはがさね
ⓅⓀ

流影転
りゅうえいてん
⇧または⇩

葉隠流 陽・楔打ち
はがくれりゅう よう・くさびうち
⇨Ⓟ

水面蹴りすいめんげり

⇩Ⓚ

浮身乱弾撃ふしんらんだげき

⇩Ⓟ+Ⓖ

カゲ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
マッスルサラ	サラ	29	9990	10	SPECIAL	
白幻球	ラウンドパープルサングラス	アンカーピアス	アンカーネックレス	ちょっぴりパニーちゃん		

サラ・ブライアント

(Sarah Bryant)

プロフィール

国籍／アメリカ合衆国

性別／女

血液型／AB型

職業／大学生

趣味／スカイダイビング

身長／173センチ

体重／55キロ

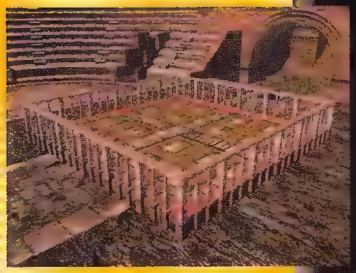
スリーサイズ／B90－W57－H90

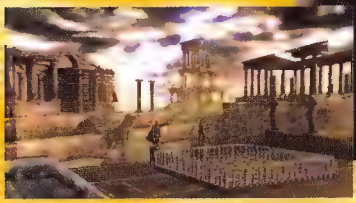
格闘スタイル／截拳道

1Pカラー

2Pカラー

記憶が戻り、ブライアント家へと戻っていたサラ。表面的には明るく、行方不明になる前のサラそのものだったが、彼女の気分はまったく晴れずにいた。その理由は、彼女に残された記憶にあった。通常、マインドコントロールが解けた場合、それまで自分がしてきた行いを覚えていないケースが多い。それは別人格が構成され、その人格での記憶とされるからだ。しかし、彼女の場合、中途半端なマインドコントロール状態で戦ってきたため、それまでの経験が、サラ・ブライアントとしての記憶として残ってしまったのだ。その記憶のなかでも、無意味な戦いを続けているという罪悪感の中、打倒ジャッキーの強烈な殺意を覚えた記憶は、今も「自分自身が望んだことだったのではないか？」と悩む日々が続いた。このもやもやした気持ちを晴らすために彼女はトレーニングに励み、格闘技に磨きをかける。そんな彼女の気も知らず、ジャッキーは妹を取り戻したことに満足し、時折サラとはスパーリングはするものの、真剣勝負は絶対に行わなかった。だが、このことが、逆にサラのストレスとなっていった。「彼を越えなければ、一生自分を取り返せないかもしれない」。そう思い始めた矢先、ジャッキーが突然格闘技の練習を再開する。世界各国から、いろいろな格闘技のエキスパートを呼び、寝る間も惜しんで、格闘技のトレーニングを開始する。数ヶ月後、ジャッキーが第4回世界格闘トーナメントに出場することをサラに告げてきた。「この大会中であれば、ジャッキーも手を抜けないはず。最高のコンディションの彼を倒すことができれば、今度こそ自分を取り戻せるかもしれない」。こうしてサラはジャッキーを越え、己を見つめ直すため、再度トーナメント出場を決意する。それが、組織の狙いとも知らずに……。





Bryant

グラデーションサングラス	ジッパーイヤリング	レザーブレスレット	エジプト風ネックレス	仮想空間風サングラス	ラウンドパープルサングラス	ゴールドフレームサングラス	ストライプピアス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

シルバーハートピアス	アメジストスターピアス	ヘクサゴンピアス	コインピアス	ゴールドリングピアス	ファイブルピーブルスレット	ターコイズブレスレット	バインソンリストバンド
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

パンカーリストバンド	ブレットリストバンド	レオパードブレスレット	スターネックレス	ピンクハートネックレス	グリーンリーフネックレス	トラディッショナルネックレス	セブンボールズネックレス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

シークレットチョーカー	バタフライチョーカー	クリムゾンサングラス	グリーンリムグラス	アンカーピアス	アンカーネックレス	デュアルネックレス	ちょっぴりバニーちゃん
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	季寒 1P 2P

びっくり顔眼鏡	ツタンカーメンのマスク
恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	駆け引き覚書し	攻撃発生猶予（フレーム）
		打撃技				
ストレートリード	（敵近く）Ⓟ	上段	10			11
ストレートリード	Ⓟ	上段	10			11
ストレートリード	➡Ⓟ	上段	10	踏み込む		11
ストレートリード	⬅Ⓟ	上段	10			11
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上段	10			9
フラッシュピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	上段	10			10
フラッシュピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段	10			9
フラッシュピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上段	10			8
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中段	24			16
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ↖または⇦ⓅⓀ	中段	28			16
コンボライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	中段	24			15
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上段	20			14
パンチハイキック	ⓅⓀ	上段	20	Ⓖでキャンセル可		12
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	中段	19			12
スクァトストレート	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
スクァトストレート	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段	16			14
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中段	25			14
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⇧Ⓟ	上段	12		1	15
スナップサイドチョップ	⇧Ⓟ	上段	12		2	12
セットアップコンビネーション	⇧ⓅⓀ	上段	20	フラミンゴへ		19
バーティカルフックキック	Ⓚ	上段	25	Ⓖでキャンセル可		14
バーティカルフックキック	➡Ⓚ	上段	25	Ⓖでキャンセル可		14
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上段	8			20
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上段	15			17
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中段	20			15
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中段	20			18
ニーキック	⇨Ⓚ	中段	30			17
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇧Ⓚ	中段	35			50
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中段	30			17
スイッチキック	⇦Ⓚ	中段	15	フラミンゴへ		17
フルスピンヒールキック	⇧または↗Ⓚ	中段	25			20
ヒールキックムーンサルト	⇧または↗ⓀⓅ	—	—	特殊行動、移動技		35
ミドルキック	⇧Ⓚ	中段	10			16
イリュージョンキック	⇧ⓀⓀ	上段	14			9
ミラージュキック	⇧ⓀⓀⓀ	上段	20			16
イリュージョンジャックナイフ	⇧ⓀⓀ⇨Ⓚ	中段	21			28
イリュージョンローキック	⇧ⓀⓀ⇦Ⓚ	下段	21			22
ドラゴンスマッシュキャノン	↗Ⓚ	中段	30			16
サマーソルトキック	↖Ⓚ	中段	38			14
ローキック	⬇Ⓚ	下段	12			16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
美鬼ちゃん	サラ	0	883	437	RIVAL	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	防い見まし	攻撃発生開始（フレーム）
ダブルローキック	⬇ⓚⓚ	下段	10			19
ライジングニー	⬇⇨ⓚ	中段	30			16
ライジングニーダブル	⬇⇨ⓚⓚ	中段	19			20
ライジングニーコンボ	⬇⇨ⓚ・ⓚ	中段	28	着地直後		8
ハイドサイドキック	ⓟ+ⓚ	中段	20	さばき判定あり、フラミンゴへ		27
トーキック	⇩ⓟ+ⓚ	中段	15			18
トーキックジャックナイフ	⇩ⓟ+ⓚⓚ	中段	20			17
ダブルライズキック	⇦ⓟ+ⓚ	中段中段	10, 17	フラミンゴへ		21、28
スピンキック	ⓚ+ⓖ	中段	30	距離によってダメージ変化		22
クラッシュトルネード	（立ち途中）ⓚ+ⓖ	上段	30	ため可能、ため時ダメージ42、ため時中段	2	43（ため時63）
ランニングニー	（走り中）ⓚ+ⓖ	中段	30	距離によってダメージ変化		19
レッグスライサー	⇩ⓚ+ⓖ	下段	20			21
ステップラウンドキック	⇨ⓚ+ⓖ	中段	25			28
スピンエッジキック	⇦ⓚ+ⓖ	中段	25			16
ラウンドキック	⇧ⓚ+ⓖ	中段	25			20
ロースピンキック	⇘ⓚ+ⓖ	下段	20			24
サイドフックキック	⇗ⓚ+ⓖ	中段	22		1	16
トルネードキック	⇖ⓚ+ⓖ	上段	30	距離によってダメージ変化	2	28
スピンヒールソード	⇖ⓚ+ⓖ	中段	30			20
ライトサイドキック	（⇩方向避け中）ⓟ+ⓚ+ⓖ	中段	25			23
レフトサイドキック	（⇧方向避け中）ⓟ+ⓚ+ⓖ	中段	25			23
特殊行動						
ムーンサルト	⇙ⓟ	—	—	特殊行動、移動技		43
■フラミンゴ中の技						
バックロールエスケープ	⇦		—	特殊行動		
ステップインメナス	⇨	—	—	特殊行動、フラミンゴへ		
カットインパンチ	ⓟ	上段	8	ⓟから始まる技に繋がる		10
カットインチョップ	⇘ⓟ	上段	10	⇘ⓟから始まる技に繋がる	2	12
ムーンサルト	⇙ⓟ	—	—	特殊行動、フラミンゴへ		43
ライトハイキック	ⓚ	上段	12	フラミンゴへ		14
ラウンドトリップキック	ⓚⓚ	上段	10	フラミンゴへ		18
サイドキックコンビネーション	ⓚⓚⓚ	中段	17	フラミンゴへ		21
ローカットコンビネーション	ⓚⓚ⇩ⓚ	下段	13	フラミンゴへ		18
キャノンコンビネーション	ⓚⓚⓚ+ⓖ	中段	17	フラミンゴへ		23
クラッシュロー	⇩ⓚ	下段	15	フラミンゴへ		17
ハンドホールドネックカット	（⇩ⓚヒット時）⇩ⓚⓟ+ⓖ	投げ	30	打撃投げ		
ガードクラッシュソード	⇨ⓚ	上段	25	フラミンゴへ		24
カットインミドル	⇘ⓚ	中段	17	フラミンゴへ		18
サマーソルトキック	⇧ⓚ	中段	30			14
フェイク	ⓟ+ⓚ	–	—	下段ⓟさばき判定あり、フラミンゴへ		

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
サイドネックカットソード	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段	23	フラミンゴへ		39
サイドネックカットソード	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	23	フラミンゴへ		36
ヒールソード	Ⓚ+Ⓖ	中段	20		1	37
ネックカットスラッシュ	（Ⓚ+Ⓖヒット時）Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	40	打撃投げ		
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20	フラミンゴへ		27
ヒールソードスラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30		1	32
投げ技						
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45			8
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	43			8
ライトニングニースマッシュ	（敵の背後が壁）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	壁投げ		8
ローリングフェイスクラッシュ	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	キャッチ投げ		18
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55			8
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45			8
シェルブレイクエルボー	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
シェルブレイクエルボー	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
バックドロップ	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
バックドロップ	（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
レッグフックスロー	（フラミンゴ中）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	キャッチ投げ		19
ガトリングキックビート	（フラミンゴ中）⇧⇦⇩または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	キャッチ投げ	2	20
ジャンプ攻撃						
エルボー	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			34
ステップストレート	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ステップフックキック	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	20			10
ステップヒールキック	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
ダウン攻撃						
サッカーボールキック	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	—	13			18
ジャンピングニースタンプ	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			33
敵が背後にいるときの攻撃						
ターンナックル	Ⓟ	上段	10	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		10
ターンローストレート	⇩Ⓟ	下段	14	背後への攻撃		13
ターンキック	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		10
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17
ドラゴンキック	⇨Ⓚ	上段	25	背後への攻撃		16
ターンライジングキック	⇧Ⓚ	中段	25	背後への攻撃		18

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
らむねん	サラ	26	2541	285	NORMAL	
シルバーハートピアス	レオパードブレスレット	トラディッショナルネックレス				

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	蹴い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
		振り向き攻撃				
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上段	14	攻撃後、敵に背を向ける		10
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	上段	25	攻撃後、敵に背を向ける		19
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上段	15	攻撃後、敵に背を向ける	1	12
ダブルスピンキック	⬇⇦ⒺⒺ	上段	15		1	18
		壁技				
リアクトラウンドキック	（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	30			42
ウォールバックロール	（自分の前が壁）⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	—	—	特殊移動		
		起き上がり攻撃				
ライジングバックキック	（うつ伏せ足）ⒺⒺⒺ	中段	20			27
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、ディレイ）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、横転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、前転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭）ⒺⒺⒺ	中段	20			28
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭、横転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ、後転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足）ⒺⒺⒺ	中段	20			34
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、ディレイ）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、横転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、後転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
スプリングキック	（仰向け頭）ⒺⒺⒺ	中段	20			34
ライジングバックキック	（仰向け頭、ディレイ）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ライジングバックキック	（仰向け頭、横転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
ライジングバックキック	（仰向け頭、前転）ⒺⒺⒺ	中段	20			16
スライドロースピンキック	（うつ伏せ足）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			29
ロースピンキック	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ足、横転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ足、前転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			33
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			34
ロースピンキック	（仰向け足、ディレイ）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足、横転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足、後転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
スプリングキック	（仰向け頭）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			34
ロースピンキック	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け頭、横転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け頭、前転）⬇ⒺⒺⒺ	下段	20			18

打撃技

ストレートリード

(敵近く)Ⓟまたは Ⓟまたは➡Ⓟまたは⬅Ⓟ

上段	10	11

ジャブ、ストレート

Ⓟ

上段	10	9

フラッシュピストンパンチ(A)

Ⓟ

上段	10	10

コンボライジングニー

Ⓚ

中段	24	16

パンチハイキック

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓖでキャンセル可

ダブルパンチスナップキック

Ⓚ

上段	20	14

コンボライジングキック

⇧Ⓚ

中段	24	15

パンチサイドキック

⇩Ⓚ

中段	19	12

コンボサマーソルトキック

⇦または⇦Ⓚ

中段	28	16

スクァトストレート

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

フラッシュピストンパンチ(B)

⇦Ⓟ

上段	10	9

フラッシュピストンパンチ(C)

⇧Ⓟ

上段	10	8

コンボサマーソルトキック

Ⓚ

中段	28	16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
連勝街道ヒザからGO	サラ	14	749	369	NORMAL	
ジッパーイヤリング		びっくり顔眼鏡				

打撃技

ライジングエルボー

⇨Ⓟ
中段 16 14

エルボーサイドチョップ

⇘Ⓟ
上段 12 15

スナップサイドチョップ

⇘Ⓟ
上段 12 12

セットアップコンビネーション

Ⓚ
上段 20 19
※技発生後フラミンゴへ

ダブルジョイントバット

Ⓚ
中段 25 14

ジャックナイフキック

⇩Ⓚ
中段 20 15

ジャックナイフサイドキック

Ⓚ
中段 20 18

バーティカルフックキック

Ⓚまたは➡Ⓚ
上段 25 14
※Ⓖでキャンセル可

ハイキックストレート

Ⓟ
上段 8 20

ダッシュニー

⇨⇨Ⓚ
中段 30 17

ダブルスラストキック

Ⓚ
上段 15 17

フルスピンヒールキック

⇧または⇗Ⓚ
中段 25 20

ヒールキックムーンサルト

Ⓟ
- - 35

ニーキック

⇨Ⓚ
中段 30 17

ダブルステップニー

⇘Ⓚ
中段 35 50

スイッチキック

⇦Ⓚ
中段 15 17
※技発生後フラミンゴへ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
COOLBOMBER	サラ	20	1709	446	NORMAL	

ストライプピアス　デュアルネックレス　ゴールドリングピアス

打撃技

ミドルキック

⇧Ⓚ

中段	10	16

イリュージョンキック

Ⓚ

上段	14	9

ミラージュキック

Ⓚ

上段	20	16

ドラゴンスマッシュキャノン

⇗Ⓚ

中段	30	16

サマーソルトキック

⇖Ⓚ

中段	38	14

イリュージョンジャックナイフ

⇨Ⓚ

中段	21	28

トーキック

⇩Ⓟ＋Ⓚ

中段	15	18

トーキックジャックナイフ

Ⓚ

中段	20	17

イリュージョンローキック

⇦Ⓚ

下段	21	22

ローキック

⬇Ⓚ

下段	12	16

ダブルローキック

Ⓚ

下段	10	19

ライジングニー

⬇⇨Ⓚ

中段	30	16

ライジングニーダブル

Ⓚ

中段	19	20

ハイドサイドキック

Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	27

※技発生後フラミンゴへ
さばき判定あり

ライジングニーコンボ

・Ⓚ

中段	28	8

サラ

リングネーム	キャラクター名	勝ち数	敗北	敗	種別	経験値
FRANGIA	サラ	0	407	443	RIVAL	

打撃技

ダブルライズキック

⇦Ⓟ＋Ⓚ

中段中段　10、17　21、28

※技発生後フラミンゴへ

スピンキック

Ⓚ＋Ⓖ

中段　30(距離によって変化)　22

クラッシュトルネード

(立ち途中)Ⓚ＋Ⓖ

上段(ため時中段)　30(ため時42)　43(ため時63)

ランニングニー

(走り中)Ⓚ＋Ⓖ

中段　30(距離によって変化)　19

レッグスライサー

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段　20　21

ステップラウンドキック

⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段　25　28

スピンエッジキック

⇦Ⓚ＋Ⓖ

中段　25　16

ラウンドキック

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段　25　20

ロースピンキック

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段　20　24

サイドフックキック

⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段　22　16

トルネードキック

⇦Ⓚ＋Ⓖ

上段　30(距離によって変化)　28

スピンヒールソード

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段　30　20

ライトサイドキック

(⇩方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段　25　23

レフトサイドキック

(⇧方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段　25　23

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
嵐 黒幻球	ジャッキー	29	9990	10	SPECIAL	

フラミンゴ中の技

ライトハイキック

Ⓚ

上段	12	14

ラウンドトリップキック

Ⓚ

上段	10	18

サイドキックコンビネーション

Ⓚ

中段	17	21

ローカットコンビネーション

⇩Ⓚ

下段	13	18

カットインパンチ

Ⓟ

上段	8	10

カットインチョップ

⇨Ⓟ

上段	10	12

キャノンコンビネーション

Ⓚ＋Ⓖ

中段	17	23

ステップインメナス

⇨

-	-	-

バックロールエスケープ

⇦

-	-	-

クラッシュロー

⇩Ⓚ

下段	15	17

ハンドホールドネックカット

(⇩Ⓚヒット時)Ⓟ＋Ⓖ

投げ	30	-

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
エンドレス	ジャッキー	12	534	362	NORMAL	
ブロウタイプサングラス		サングラス				

フラミンゴ中の技

ガードクラッシュソード

⇨Ⓚ

上段	25	24

サマーソルトキック

⇧Ⓚ

中段	30	14

カットインミドル

⤵Ⓚ

中段	17	18

ヒールソード

Ⓚ+Ⓖ

中段	20	37

ネックカットスラッシュ

(Ⓚ+Ⓖヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	40	-

サイドネックカットソード

⇩Ⓟ+Ⓚまたは⇧Ⓟ+Ⓚ

中段	23	39または36

ロースピンキック

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	20	27

ヒールソードスラッシュ

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	30	32

フェイク

Ⓟ+Ⓚ

-	-	-

※下段Ⓟさばき判定あり

ムーンサルト

⤴Ⓟ

-	-	43

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
究極のジャッキー	ジャッキー	24	2464	645	NORMAL	
ブラウンレザーブーツ		ドッキリ鼻メガネ				

投げ技

フロントスープレックス

Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 45 8

ライトニングニースマッシュ

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 43 8

ライトニングニースマッシュ

（敵の背後が壁）⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 70 8

ローリングフェイスクラッシュ

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段キャッチ投げ 45 18

ネックブリーカードロップ

⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 40 8

レッグホールドスロー

⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 55 8

フォーリンエンジェルスロー

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 45 8

シェルブレイクエルボー

（敵の左側または右側）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 40 8

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種族	行動力
キングジャッキー	ジャッキー	20	1633	677	NORMAL	
キーヘッドペンダント		バンダナ（レッド）				

投げ技

バックドロップ
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	50	8

バックドロップ
(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ	60	8

レッグフックスロー
(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ	45	19

ガトリングキックビート
(フラミンゴ中)⇧⇨⇩⇨または⇧⇨⇩⇨Ⓟ+Ⓖ

上段キャッチ投げ	60	20

ジャンプ攻撃

エルボー
(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	34

ステップストレート
(ジャンプ中)Ⓟ

中段	25	26

ステップフックキック
(ジャンプ中)Ⓚ

中段	20	10

ステップヒールキック
(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	20	10

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
独楽マン	ジャッキー	2	11	12	NORMAL	122

ダウン攻撃

サッカーボールキック

(敵ダウン時)⇘Ⓚ

-	13	18

ジャンピングニースタンプ

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	33

敵が背後にいるときの攻撃

ターンナックル

Ⓟ

上段	10	10

ターンローストレート

⇩Ⓟ

下段	14	13

ターンキック

Ⓚ

上段	30	10

ターンロースピンキック

⇩Ⓚまたは⬇Ⓚ

下段	20	17

ドラゴンキック

⇨Ⓚ

上段	25	16

ターンライジングキック

⇘Ⓚ

中段	25	18

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
シャチ男	ジャッキー	10	441	368	NORMAL	
レザーキャップ	ウィングヘッドネックレス					

振り向き攻撃

バックナックルターン

⇦⇦Ⓟ

上段	14	10

バックスピンキックターン

⇦⇦Ⓚ

上段	25	19

スピンターンキック

⬇⇦Ⓚ

上段	15	12

ダブルスピンキック

Ⓚ

上段	15	18

壁技

リアクトラウンドキック

(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	42

ウォールバックロール

(自分の前が壁)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃

ライジングバックキック

(うつ伏せ足)ⒷⒷⒷ

中段	20	27

ヴァーティカルスピンキック

(うつ伏せ頭または仰向け足)ⒷⒷⒷ

中段	20	28(仰向け時34)

スプリングキック

(仰向け頭)ⒷⒷⒷ

中段	20	34

スライドロースピンキック

(うつ伏せ足)⬇ⒷⒷⒷ

下段	20	29

ロースピンキック

(うつ伏せ頭または仰向け足)⬇ⒷⒷⒷ

下段	20	28(仰向け時34)

スプリングキック

(仰向け頭)⬇ⒷⒷⒷ

下段	20	34

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ジャッキー総帥	ジャッキー	5	25	142	NORMAL	492

サラの構え考察

フラミンゴへ移行する技は4種類。なかでもハイドサイドキックとセットアップコンビネーションのふたつの技は使い勝手がいい。ハイドサイドキックは相手の上段、中段攻撃をさばくことができ、セットアップコンビネーションの2発めには下段攻撃を避ける効果がある。このふたつの技を相手の戦い方によって使い分けることが、フラミンゴへ移行後の戦況に大きく左右するので注意が必要。フラミンゴの構えからは、サイドキックコンビネーションやローカットコンビネーションを使い、相手にガードを意識させるような戦い方を心がけよう。相手が打撃技に警戒してガードを固めたらキャッチ投げや打撃投げなど、大きなダメージを与える投げ技を狙っていく。逆にキック系の打撃技が届かないぐらい間合いを空けられたときは、無理に追いかけずにバックロールエスケープを使って戦いを仕切り直すことも重要。ちなみにガード、または相手の攻撃を受けるとフラミンゴは解除される。

通常構え

フラミンゴへ移行する4つの技

ハイドサイドキック
技のモーション中は上段、中段攻撃を無効化する性能を持っている。

セットアップコンビネーション
攻撃発生が早く、2発めのキックに下段をさばく特殊効果もある。

スイッチキック
相手の起き上がりに重ねたり、空中コンボの中継技として重宝する。

ダブルライズキック
しゃがんでいる相手に1発めが当たると、よろけさせる効果がある。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
蹴撃の竜馬	ジャッキー	22	1956	725	NORMAL	
バンダナ(ブルー)	バックプリント(アイアンホース)					

フラミンゴを継続するには

■フラミンゴ継続技

ステップインメナス	⇨
ムーンサルト	⇗Ⓟ
ライトハイキック	Ⓚ
ラウンドトリップキック	ⓀⓀ
サイドキックコンビネーション	ⓀⓀⓀ
ローカットコンビネーション	ⓀⓀ⇩Ⓚ
キャノンコンビネーション	ⓀⓀⓀ+Ⓖ
クラッシュロー	⇩Ⓚ
ガードクラッシュソード	⇨Ⓚ
カットインミドル	⇧Ⓚ
フェイク	Ⓟ+Ⓚ
サイドネックカットソード	⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ

フラミンゴの構え

フラミンゴを解除するには

■フラミンゴ解除技

バックロールエスケープ	⇦
カットインパンチ	Ⓟ
カットインチョップ	⇧Ⓟ
ハンドホールドネックカット	(⇩Ⓚヒット時) Ⓟ+Ⓖ
サマーソルトキック	⇧Ⓚ
ヒールソード	Ⓚ+Ⓖ
ネックカットスラッシュ	(Ⓚ+Ⓖヒット時) ⇨Ⓟ+Ⓖ
ヒールソードスラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ

技を出す以外に、ガードする(Ⓖを押す)、または相手の攻撃を受けることでもフラミンゴは解除されて、通常構えになる。

サラ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	様子	獲得点
仁義	ジャッキー	4	31	62	NORMAL	372

サラの有効な連係技

フラミンゴからの連係技

フラミンゴへ移行したあと、ラウンドトリップキックとローカットコンビネーションで相手を牽制。相手が警戒してガードを固めたら、サイドネックカットソーやガードクラッシュから積極的にキャッチ投げを狙っていこう。

セットアップコンビネーション

⇧Ⓟ Ⓚ

ローカットコンビネーション

Ⓚ Ⓚ ⇩ Ⓚ

下段始動からの連係技

ダブルローキックなどの下段攻撃で相手にしゃがみガードを意識させ、ライジングニーを狙っていこう。もしもライジングニーをガードされても、そのままライジングニーコンボへと移行すれば2発めがヒットする可能性が高い。ライジングニーコンボを警戒して固まっている相手には、ライジングニー着地直後の投げ技が効果的。

ダブルローキック

⇩ Ⓚ Ⓚ

お手軽バウンドコンボ

フルスピンキック後のストレートリードは、Ⓖボタンでキャンセルをしないとムーンサルトに変化してしまうので注意が必要。始動技のフルスピンキックは下段攻撃を避ける効果を持っているので、相手の起き上がり下段攻撃にタイミングを合わせれば強さを発揮する。ウルフ、ジェフリーの重量級のキャラクター以外に使用可能だ。

フルスピンキック

⇧または⇗Ⓚ

お手軽空中コンボ

ドラゴンスマッシュキャノンを使った空中コンボのなかでも比較的簡単、かつダメージが高い連続技。始動技のドラゴンスマッシュキャノンがカウンターでヒットすればウルフ、ジェフリー以外の全キャラクターに有効だ。最後のドラゴンスマッシュキャノンは相手が離れ過ぎるとヒットしないのでコマンドをすばやく入力するように。

ドラゴンスマッシュキャノン

⇗Ⓚ

サラ・CPUとの戦い方

ＣＰＵが中間距離で技を出したらドラゴンスマッシュキャノンで強引に割り込み、得意な空中コンボにつなげる戦法が勝利のカギ。バックステップなどで、中間距離を保ちながらこの戦法を繰り返せば勝率が上がるはずだ。

対CPU戦で●有効な技は

ドラゴンスマッシュキャノン

⇗Ⓚ

前進しながら技が出るので、多少間合いが離れていても安心して使える。

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
新宿ジャッキー	ジャッキー	29	9990	10	SPECIAL	
藍幻球	ハイカットスニーカー(カッパー)		バックプリント(ファイアーソウル)			

隙のないコンビネーションで相手の体勢を崩せ!

サイドネックカットソード

⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ

ガードクラッシュソード

⇨Ⓚ

レッグフックスロー

Ⓟ+Ⓖ

ライジングニーコンボ または **各種投げ技**

⇩⇨ⓀⓀ

ストレートリード

Ⓟ

スイッチキック

⇦Ⓚ

サマーソルトキック

⇧Ⓚ

セットアップコンビネーション

⇦ⓅⓀ

ストレートリード

Ⓟ

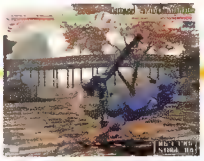
ドラゴンスマッシュキャノン

⇗Ⓚ

ドラゴンスマッシュキャノン

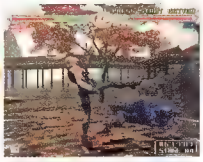
⇗Ⓚ

ドラゴンスマッシュキャノン



⇗Ⓚ

スイッチキック



⇦Ⓚ

なんといっても蹴り技が有効!

起き上がりにタイミングを合わせ、ニーキックやロースピンキックを出すと高確立でヒット。その他、ローリングフェイスクラッシュなどの投げ抜けが不可能なキャッチ投げもかなり有効。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
杉J	ジャッキー	28	2934	355	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		バックプリント(スカル)				

サラの戦術

ストレートリード

Ⓟ

セットアップコンビネーション

⇧ⓅⓀ

ハイドサイドキック

Ⓟ＋Ⓚ

スクァトストレート

⇩Ⓟ

各種投げ

ライジングエルボー

⇨Ⓟ

ガード

ヒット

ストレートリードやライジングエルボー、スナップサイドチョップなど、攻撃発生の早いパンチ系の技が充実していることがサラの最大の強み。逆に弱点となるのはリーチの短さと、下段攻撃が少ないことなどがあげられる。戦い方は下段攻撃の少なさを補うために発生の早い打撃技で手数を増やし、相手の連係攻撃を潰しながらドラゴンスマッシュキャノンやニーキックから始まる空中コンボを狙っていくのが基本となる。近距離での戦いにはライジングエルボーから始まるダブルジョイントバットと投げ技の2択攻撃が有効。中間距離ではドラゴンスマッシュキャノンやステップラウンドキックなど、リーチのあるキック系の打撃技を使っていこう。さらに、これらの打撃技や投げ技にフラミンゴを組み込めば戦術のバリエーションが増え、戦いを有利に進めることができる。フラミンゴに関しては158、159ページで紹介しているのでそちらを参照してほしい。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
閃光者	ジャッキー	14	749	369	NORMAL	
リムレスサングラス		ゴーグルタイプサングラス				

各種投

ライトハイキック

Ⓚ

サマーソルトキック

⇧Ⓚ

サイドネックカットソード

⇩または⇧Ⓟ＋Ⓚ

ロースピンキック

⇧Ⓚ＋Ⓖ

ローキック

⇩Ⓚ

ライジングニーコンボ

⬇⇨ⓀⓀ

ダブルジョイントバット

⇨ⓅⓀ

ハイドサイドキック

Ⓟ＋Ⓚ

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
たいちょう	ジャッキー	29	9990	10	SPECIAL	
紅幻球	ショートヘア(ブラウン)		ショートヘア(レッド)			

ジャッキー・ブライアント

(Jacky Bryant)

プロフィール

国籍／アメリカ合衆国

性別／男

血液型／A型

職業／インディカーレーサー

趣味／トレーニング

身長／182センチ

体重／75キロ

スリーサイズ／B110－W87－H92

格闘スタイル／戦拳道

1Pカラー

大会終了後、サラの記憶が戻り、物騒な生活から解放されたジャッキー。その後も彼のもとに第4回世界格闘トーナメントの招待状が届いたり、刺客が敷地内に現れたりと、謎の組織が未だサラを狙っていたようだった。しかし、ブライアント家が誇る私設警備隊がサラを護衛していたため、ジャッキー自身は少しだけ余裕が生まれていた。そこでジャッキーは格闘技をやめ、レーサーとして復帰するべく、ライセンス取得やスポンサー募集など、レースチーム作りを開始する。順調に復帰への準備が進んでいたが、復帰第一戦の3ヶ月前から、自分のスポンサーになってくれる企業が次々と無差別テロにあう。そしてジャッキーのもとに「格闘トーナメントに参加しろ。さもなくば、テロは続く」とつづられた脅迫状が届く。それまで、組織の挑発に乗らなかったジャッキーだったが、これに対しては大いに憤慨！　早速、格闘技のトレーニングを再開する。それから数ヶ月後、これまでにない最高のコンディションを作りあげたジャッキーは第4回世界格闘トーナメントへと乗り込むのであった。

2Pカラー

Bryant

入手可能アイテム

ブラウンレンズサングラス	ウィングヘッドネックレス	レザーキャップ	バックプリント(スカル)	ブロウタイプサングラス	リムレスサングラス	サングラス	ブルーレンズサングラス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

ゴーグルタイプサングラス	シルバーエッジペンダント	ゴールドエンブレムペンダント	キーヘッドペンダント	ローラーヘッドペンダント	バンダナ(ブルー)	ロングヘア(金)	ショートヘア(金)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

ブラウンレザーブーツ	ハイカットスニーカー(ブラック)	ハイカットスニーカー(カッパー)	ブラックレザーブーツ	バックプリント(ファイアーソウル)	バックプリント(アイアンホース)	バックプリント(ビクトリーウィング)	ロングヘア(レッド)
通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 2P	通常 2P	通常 2P	通常 1P 2P

ショートヘア(レッド)	ロングヘア(ブラウン)	ショートヘア(ブラウン)	バンダナ(レッド)	ドッキリ鼻メガネ	ベイビーパブー	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	挑発 1P 2P	転がし 1P 2P	転がし 1P 2P	吹い 1P 2P

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚ましの	攻撃発生開始（フレーム）
		打撃技				
ストレートリード	（敵近く）Ⓟ	上段	12			12
ストレートリード	Ⓟ	上段	10			12
ストレートリード	➡Ⓟ	上段	12			12
ジャブストレート	ⓅⓅ	上段	10			8
フラッシュビストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上段	12			10
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上段	20			14
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	19			15
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上段	20			14
コンボエルボーバックナックル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上段	15			15
コンボエルボーナックルスピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上段	25			23
ショートスライドシャッフル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ⇦	—	—	特殊行動、⇦Ⓟ+Ⓖ+Ⓒから始まるコンボに繋がる		
コンボエルボーナックルロースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	14			23
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段	22		1	14
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上段	25	振り向き状態へ		20
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	12			14
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	中段	22			18
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上段	18			15
パンチスピンキック	（正構え中）ⓅⓀ	上段	30			19
ショートスライドシャッフル	（正構え中）ⓅⓀ⇦	—	—	特殊行動、⇦Ⓟ+Ⓖ+Ⓒから始まるコンボに繋がる		
パンチサイドキック	（逆構え中）ⓅⓀ	中段	19			12
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	下段	25	距離によってダメージ変化		20
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上段	20	Ⓒでキャンセル可		12
スクァトストレート	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
スクァトストレート	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段	19			14
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ	上段	15			15
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	上段	25			23
ショートスライドシャッフル	⇨ⓅⓅⓀ⇦	—	—	特殊行動		
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	14			23
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	上段	20			14
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上段	22		1	15
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上段	22		1	18
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇗Ⓟ	下段	15			19
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	上段	25	振り向き状態へ		20
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下段	35	距離によってダメージ変化		22
スマッシュフック	⇧Ⓟ	上段	10		1	13
フックコンボ2	⇧ⓅⓅ	上段	8		1	16
ライトニングストレート	⇧ⓅⓅⓅ	上段	20			15
スマッシュバックナックル	⇧ⓅⓅ+Ⓚ	中段	24	ため可能、ため時ダメージ40		35（ため時52）
スマッシュアッパー	⬇⇧Ⓟ	中段	22			15
スラントバックナックル	⇗Ⓟ	下段	15			20
スラントロースピンキック	⇗ⓅⓀ	下段	25	距離によってダメージ変化		22
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上段	25	Ⓒでキャンセル可		14
ヴァーティカルフックキック	➡Ⓚ	上段	25			16
キック、バックナックル	ⓀⓅ	上段	15			16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	ランク
超音速	ジャッキー	0	203	40	RIVAL	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	踏み込み繋ぎし	攻撃発生開始（フレーム）
コンボナックルスピンキック	Ⓚ Ⓟ Ⓚ	上段	25	振り向き状態へ		22
コンボナックルロースピンキック	Ⓚ Ⓟ ⇩ Ⓚ	下段	25	距離によってダメージ変化		23
ダブルスピニングキック	Ⓚ Ⓚ	中段	20			19
2ウェイスピンキック	Ⓚ ⇩ Ⓚ	下段	15			19
トーキック	⇩ Ⓚ	中段	24			18
フェイクトースラント	⇩ Ⓚ Ⓟ	下段	20	⇩Ⓚが出る前に入力		26
ニーキック	⇨ Ⓚ	中段	30			17
ダッシュハンマーキック	⇨ ⇨ Ⓚ	中段	30		1	16
サイドフックキック	⇦ Ⓚ	中段	20		1	17
ミドルキック	⇧ Ⓚ	中段	20			16
ステップインミドルセカンド	⇧ Ⓚ Ⓚ	中段	20			18
サマーソルトキック	⇖ Ⓚ	中段	38			14
ローキック	⬇ Ⓚ	下段	12			16
ダブルローキック	⬇ Ⓚ Ⓚ	下段	20			24
ビートナックル	Ⓟ＋Ⓚ	中段	20		1	16
ビート＆バックナックル	Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ	上段	12		1	20
ビート＆ナックルスピン	Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ Ⓚ	上段	25	振り向き状態へ		20
ビート＆ナックルロースピン	Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ ⇩ Ⓚ	下段	25	距離によってダメージ変化		22
ビートスピンキック	Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ	上段	25			16
ショートスライドシャッフル	Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ ⇦	—	—	特殊行動、⇦Ⓑ＋Ⓚ＋Ⓖから始まるコンボに繋がる		
ステップインボディ	⇨ Ⓟ＋Ⓚ	中段	20		1	16
チョッピングレフトコンボ	⇨ Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ	中段	20			17
スウェーフック	⇦ Ⓟ＋Ⓚ	上段	14	Ⓟから始まるコンボに繋がる		12
ライトニングキック1	⇩ Ⓟ＋Ⓚ	中段	14			12
ライトニングキック2	⇩ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ	中段	8			15
ライトニングキック3	⇩ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	8			13
ライトニングキック4	⇩ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ	上段	10			17
ライトニングキック5	⇩ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ	上段	30			20
ライトニングストーム1	⇧ Ⓟ＋Ⓚ	中段	8			14
ライトニングストーム2	⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ	中段	8			6
ライトニングストーム3	⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	8			14
ライトニングストーム4	⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ	上段	10			16
ライトニングストーム5	⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ	上段	30			20
ライトニングロー	⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ Ⓚ Ⓚ ⇩ Ⓚ	下段	30			20
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ	上段	21			23
ショートスライドシャッフル	Ⓚ＋Ⓖ ⇦	—	—	特殊行動、⇦Ⓑ＋Ⓚ＋Ⓖから始まるコンボに繋がる		
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ＋Ⓖ ⇩ Ⓚ＋Ⓖ	下段	25	距離によってダメージ変化		17
レッグスライサー	⇩ Ⓚ＋Ⓖ	下段	20			20
スピンレッグスライサー	⇩ Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ	上段	20			21
スピンヒールソード	⇦ Ⓚ＋Ⓖ	中段	30			20
ミドルスピンキック	⇦ ⇨ Ⓚ＋Ⓖ	中段	25			17
ヘッドフックキック	⇧ Ⓚ＋Ⓖ	上段	30			15
スイッチスピンキック	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ	中段	25			22
ヘビィボディ	⇦ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ ⇧ ⇧ Ⓟ	中段	14		1	15
ステップインソード	⇦ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ	中段	30	Ⓖでキャンセル可		24
ステップインロークラッシュ	⇦ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ ⇩ Ⓚ	下段段	15			24

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
鉄のジッポウ	ジャッキー	18	1324	470	NORMAL	
シルバーエッジペンダント	ローラーヘッドペンダント					

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生時間（フレーム）
ステップインロー・スラッシュハイ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	上段	20			11
バリアキック	（⇩方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			21
バリアキック	（⇧方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	25			21
特殊行動						
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、構えチェンジ		
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、移動技		
ダッキング	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨⇨	—	—	特殊行動		
ステップインソードキャンセル	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ	—	—	特殊行動		
投げ技						
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	上段投げ	1	8
ノーザンライトボム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	上段投げ	1	8
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	上段投げ		8
ウォールフェースクラッシュ	（敵の背後が壁）⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	壁投げ		8
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	上段投げ		8
サディスティックハンギングニー	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	上段投げ		8
ネックスラッシング	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	上段投げ		8
ネックスラッシング	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	上段投げ		8
フェースクラッシャー	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	上段投げ		8
返し技						
バクサオ	（通常構え中）	—	—	敵の上段または中段Ⓟ		
バクサオナックル	（左Ⓟさばき中）Ⓟ	中段	13	返しコンボ		16
バクサオナックル	（右Ⓟさばき中）Ⓟ	中段	13	返しコンボ		16
ジャンプ攻撃						
エルボー	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25	—		34
ステップストレート	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ステップフックキック	（ジャンプ上昇中、ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ステップヒールキック	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20	—		10
ダウン攻撃						
サッカーボールキック	（敵ダウン時）⇨Ⓚ	—	13	—		18
ジャンピングニースタンプ	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			33
敵が背後にいるときの攻撃						
ターンナックル	Ⓟ	上段	10	背後への攻撃、☆から始まるコンボに繋がる		9
ターンナックルスピニングキック	（正構え中）ⓅⓀ	上段	30	背後への攻撃		19
ターンナックルサイドキック	（逆構え中）ⓅⓀ	中段	19	背後への攻撃		12
ターンナックルロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	下段	25	背後への攻撃、距離によってダメージ変化		20
ターンスラントバックナックル	⇩Ⓟ	下段	14	背後への攻撃		17
ターンスラントロースピンキック	⇩ⓅⓀ	下段	25	背後への攻撃、距離によってダメージ変化		22
ターンキック	Ⓚ	上段	36	背後への攻撃		14
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		17

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種党	経験値
ポイッと二一	ジャッキー	16	947	341	NORMAL	
ブルーレンズサングラス	ブラックレザーブーツ	ベイビーバブー	バックプリント（ビクトリーウィング）			

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	間合い調整	攻撃発生開始(フレーム)
ブラインドバックナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	25	背後への攻撃	2	18
振り向き攻撃						
サイドフックターン	⇦⇦Ⓟ	上段	14	攻撃後、敵に背を向ける		12
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上段	30	攻撃後、敵に背を向ける		15
壁技						
リアクトラウンドキック	(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30			42
ウォールバックロール	(自分の前が壁)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			特殊行動		
起き上がり攻撃						
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20			29
ライジングバックキック	(うつ伏せ足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	(うつ伏せ足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	(うつ伏せ足、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			28
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スプリングキック	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ライジングバックキック	(仰向け頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	(仰向け頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	(仰向け頭、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
ロースピンキック	(うつ伏せ足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(うつ伏せ足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(うつ伏せ足、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			33
ロースピンキック	(うつ伏せ頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(うつ伏せ頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(うつ伏せ頭、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロースピンキック	(仰向け足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(仰向け足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(仰向け足、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
スプリングキック	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロースピンキック	(仰向け頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(仰向け頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	(仰向け頭、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

ストレートリード

(敵近く) Ⓟまたは Ⓟまたは➡Ⓟ

上段	10	12

ジャブストレート

Ⓟ

上段	10	8

フラッシュピストンパンチ

Ⓟ

上段	12	10

パンチスピンキック

(正構え中) Ⓚ

上段	30	19

⇧⇦でショートスライドシャッフルへ

ダブルパンチスナップキック

Ⓚ

上段	20	14

パンチサイドキック

(逆構え中) Ⓚ

中段	19	12

ジャブダブルストレート

⇧Ⓟ

上段	18	15

パンチロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	25(距離によって変化)	20

ジャブストレートバックナックル

⇦Ⓟ

上段	22	14

コンボバックナックルスピン

Ⓚ

上段	25	20

スクァトストレート

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	1

パンチハイキック

Ⓚ

上段	20	12

※Ⓖでキャンセル可

ソングネーム	キャラクター名	基本レベル	時	敗	種別	経験値
マスク・ド・ヒジテツ	ジャッキー	29	9990	10	SPECIAL	

打撃技

コンボエルボー

⇨Ⓟ

中段	19	15

コンボエルボーバックナックル

Ⓟ

上段	15	15

コンボエルボーナックルスピンキック

Ⓚ

上段	25	23

※⇦でショートスライドシャッフルへ

コンボエルボースピンキック

Ⓚ

上段	20	14

コンボエルボーナックルロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	14	23

ダブルパンチニーキック

⇨Ⓚ

中段	22	18

ライジングエルボー

⇨Ⓟ

中段	19	14

エルボーバックナックル

Ⓟ

上段	15	15

エルボーナックルスピンキック

Ⓚ

上段	25	23

※⇦でショートスライドシャッフルへ

ダブルパンチロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	12	14

エルボースピンキック

Ⓚ

上段	20	14

エルボーナックルロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	14	23

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
マルマル	ジャッキー	9	72	138	NORMAL	858
ブラウンレンズサングラス		ゴールドエンブレムペンダント				

打撃技

スピニングバックナックル

⇦Ⓟ

上段	22	15

ダブルスピンナックル

Ⓟ

上段	22	18

スマッシュアッパー

⬇⇧Ⓟ

中段	22	15

スピニングスラントバックナックル

⇗Ⓟ

下段	15	19

スラントバックナックル

⇗Ⓟ

下段	15	20

スラントロースピンキック

Ⓚ

下段	25(距離によって変化)	22

スピニングアームキック

Ⓚ

上段	25	20

サマーソルトキック

⇖Ⓚ

中段	38	14

スピニングロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	35(距離によって変化)	22

スマッシュバックナックル

Ⓟ＋Ⓚ

中段	24(ため時40)	35(ため時52)

スマッシュフック

⇧Ⓟ

上段	10	13

フックコンボ2

Ⓟ

上段	8	16

ライトニングストレート

Ⓟ

上段	20	15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ヤザヒロ	ジャッキー	26	2765	437	NORMAL	
ハイカットスニーカー(ブラック)	バックプリント(ファイアーソウル)					

打撃技

ヴァーティカルフックキック

Ⓚまたは➡Ⓚ
上段 25 14(➡Ⓚ時16)
※Ⓖでキャンセル可

キックバックナックル

Ⓟ
上段 15 16

コンボナックルスピンキック

Ⓚ
上段 25 22

サイドフックキック

⇦Ⓚ
中段 20 17

コンボナックルロースピンキック

⇩Ⓚ
下段 25(距離によって変化) 23

トーキック

⇩Ⓚ
中段 24 18

ダブルスピニングキック

Ⓚ
中段 20 19

ニーキック

⇨Ⓚ
中段 30 17

2ウェイスピンキック

⇩Ⓚ
下段 15 19

ダッシュハンマーキック

⇨⇨Ⓚ
中段 30 16

ミドルキック

⇦Ⓚ
中段 20 16

ステップインミドルセカンド

Ⓚ
中段 20 18

ローキック

⬇Ⓚ
下段 12 16

ダブルローキック

Ⓚ
下段 20 24

打撃技

ビートナックル

Ⓟ+Ⓚ

中段	20	16

ビート&バックナックル

Ⓟ

上段	12	20

ビート&ナックルスピン

Ⓚ

上段	25	20

ビート&ナックルロースピン

⇩Ⓚ

下段	25(距離によって変化)	22

フェイクトースラント

⇩ⓀⓅ

下段	20	26

ビートスピンキック

Ⓚ

上段	25	16

※⇦でショートスライドシャッフルへ

ステップインボディ

⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	20	16

チョッピングレフトコンボ

Ⓟ

中段	20	17

ライトニングストーム1

⇗Ⓟ+Ⓚ

中段	8	14

ライトニングストーム2

Ⓚ

中段	8	6

ライトニングストーム3

Ⓚ

中段	8	14

ライトニングストーム4

Ⓚ

上段	10	16

ライトニングキック1

⇩Ⓟ+Ⓚ

中段	14	12

ライトニングキック2

Ⓚ

中段	8	15

ライトニングキック3

Ⓚ

中段	8	13

ライトニングキック4

Ⓚ

上段	10	17

リンクネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ローラー	ジャッキー	0	578	243	RIVAL	

打撃技

スピニングキック

Ⓚ+Ⓖ

上段	21	23

※⇦でショートスライドシャッフルへ

スピニングキックロースピンキック

Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	25(距離によって変化)	17

ヘッドフックキック

⇧Ⓚ+Ⓖ

上段	30	15

バリアキック

(⇩または⇧方向選け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	25	21

レッグスライサー

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	20	20

スピンレッグスライサー

Ⓚ

上段	20	21

ライトニングロー

⇩Ⓚ

下段	30	20

ヘビィボディ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧⇧Ⓟ

中段	14	15

スピンヒールソード

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	30	20

ミドルスピンキック

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	25	17

ライトニングストーム5

Ⓚ

上段	30	20

スイッチスピンキック

Ⓟ+Ⓚ+ⒼⒼⒼ

中段	25	22

ライトニングキック5

Ⓚ

上段	30	20

スウェーフック

⇦Ⓟ+Ⓚ

上段	14	12

スライドシャッフル中の打撃

ステップインロークラッシュ

⇦Ⓟ+Ⓚ+⇩Ⓚ

下段　15　24

ステップインロー・スラッシュハイ

Ⓚ

上段　20　11

ヘビィボディ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨⇨Ⓟ

中段　14　15

ステップインソード

⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ

中段　30　24

※Ⓖでキャンセル可

特殊行動

スイッチステップ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-　-　-

スライドシャッフル

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-　-　-

ダッキング

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨⇨

-　-　-

ステップインソードキャンセル

⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ

-　-　-

投げ技

ワンインチブロー

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ　25　8

ノーザンライトボム

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ　50　8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
引退宣言	シュン	8	55	216	NORMAL	766
皇帝の靴	生命の帽子					

投げ技

ネックブリーカードロップ
⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

ウォールフェースクラッシュ
(敵の背後が壁)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 65 8

ニーストライク
⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 60 8

サディスティックハンギングニー
⇦⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 65 8

ネックスラッシング
(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

フェースクラッシャー
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

返し技

パクサオ
(通常構え中)
- - -

パクサオナックル
(左または右Ⓟさばき中)Ⓟ
中段 13 16

ジャンプ攻撃

エルボー
(ジャンプ上昇中)Ⓟ
中段 25 34

ステップストレート
(ジャンプ中)Ⓟ
中段 25 26

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
江戸前シュン	シュン	26	3066	420	NORMAL	
紅龍の紋	夜陰の帽子	紫陽花の紋	悪魔鮫の靴	宝来の帽子		

ジャンプ攻撃

ステップフックキック

(ジャンプ上昇中、ジャンプ中)Ⓚ

中段	25	10

ステップヒールキック

(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	20	10

敵が背後にいるときの攻撃

ターンキック

Ⓚ

上段	36	14

ターンロースピンキック

⇩Ⓚまたは⬇Ⓚ

下段	20	17

ターンナックル

Ⓟ

上段	10	9

ターンナックルスピニングキック

(正構え中) Ⓚ

上段	30	19

ターンナックルサイドキック

(逆構え中) Ⓚ

中段	19	12

ターンナックルロースピンキック

⇩Ⓚ

下段	25(距離によって変化)	20

ターンスラントバックナックル

⇩Ⓟ

下段	14	17

ターンスラントロースピンキック

Ⓚ

下段	25	22

ブラインドバックナックル

Ⓟ＋Ⓚ

中段	25	18

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
カジュアルでいこう	シュン	0	375	200	RIVAL	

ダウン攻撃

サッカーボールキック
(敵ダウン時) ⇘Ⓚ

-	13	18

ジャンピングニースタンプ
(敵ダウン時) ⇧Ⓟ

-	25	33

振り向き攻撃

サイドフックターン
⇦⇦Ⓟ

上段	14	12

スピニングキックターン
⇦⇦Ⓚ

上段	30	15

壁技

リアクトラウンドキック
(自分の前が壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	42

ウォールバックロール
(自分の前が壁)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃

ライジングバックキック

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段	20	29

ヴァーティカルスピンキック

(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ

中段	20	28

ヴァーティカルスピンキック

(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段	20	34

スプリングキック

(仰向け頭)ⓀⓀⓀまたは⬇ⓀⓀⓀ

中段	20	34

ロースピンキック
(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	29

ロースピンキック
(うつ伏せ頭または仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	33

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
岩窟王	シュン	20	1789	554	NORMAL	
迅速の靴	紫波筒の帽子	青襞の靴	祝毬の帽子			

ジャッキーの構え考察

ジャッキーにはスイッチステップという特殊行動が存在する。この技を簡単に説明すると「構え」の切り替えである。しかしベネッサのような格闘スタイルの切り替えとは違い、足の位置を変更するだけ。キャラクターの右足が前に出ているときを「正構え」と呼び、左足が前に出ている状態を「逆構え」と呼ぶ。この足位置の違いが打撃技や空中コンボのヒット、避けや投げ技の成功率と深く関係している。足位置を意識して実戦で活用するのはかなり難しいが、マスターすれば戦略の幅が広がり、勝率を上げることができる重要なポイントとなる。ちなみに試合開始直後は1プレイヤー、2プレイヤーどちら側も必ず正構えの状態から始まることを覚えておくと、戦術を組み立てるヒントになるはず。まず、このページではジャッキーの使用する打撃技のなかで、足位置の切り替えが可能な技をピックアップしてみた。ジャッキーを使うプレイヤーはしっかり覚えて実戦に役立てよう。

正構え

右向き

LEFT

RIGHT

後ろ　前▶

左向き

RIGHT

LEFT

◀前　後ろ

逆構え

右向き

LEFT

RIGHT

後ろ　前▶

左向き

RIGHT

LEFT

◀前　後ろ

正構え

■右向きのとき

■左向きのとき

（1Pカラーが該当キャラクター）

■正構え→逆構えに移行する技

パンチスピンキック　Ⓟ Ⓚ

パンチスピンキック後にショートスライドシャッフル　Ⓟ Ⓚ ⇦

スライドシャッフルで構えを変更

バックステップ後、さまざまな打撃技に派生するスライドシャッフル。この技で構えを変更することも可能。回避行動とスイッチステップが同時にできる便利な技だ。

リングネーム	キャラクター名	星オンペ	勝	敗	種別	経験値
爺岩	シュン	6	49	20	NORMAL	510

■正構え→逆構え、逆構え→正構えに移行する技

スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
コンボエルボーバックナックル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ
コンボエルボーナックルスピン後にショートスライドシャッフル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ⇦
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ
スピニングロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ
スマッシュフック	⇧Ⓟ
ライトニングストレート	⇧ⓅⓅⓅ
スラントバックナックル	⇗Ⓟ
スラントロースピンキック	⇗ⓅⓀ
ニーキック	⇨Ⓚ
サイドフックキック	⇦Ⓚ
ローキック	⇩Ⓚ
ダブルローキック	⇩ⓀⓀ
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ
スウェーフック	⇦Ⓟ+Ⓚ
ライトニングストーム1	⇗Ⓟ+Ⓚ
ライトニングストーム2	⇗Ⓟ+ⓀⓀ
ライトニングストーム3	⇗Ⓟ+ⓀⓀⓀ
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ
スピニングキック後にショートスライドシャッフル	Ⓚ+Ⓖ⇦
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ
スピニングレッグスライサー	⇩Ⓚ+ⓖⓀ
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓀ
ステップインソード	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓀ
ステップインロークラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⓖ⇩Ⓚ
ステップインロー・スラッシュハイ	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⓖ⇩ⓀⓀ
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ステップインソードキャンセル	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓀⓖ

逆構え

■右向きのとき

■左向きのとき

（1Pカラーが該当キャラクター）

構えによって変化する技

ジャッキーのⓅⓀのコンビネーションは、構えによって技が変化するので注意してほしい。

正構え

パンチスピンキック

逆構え

パンチサイドキック

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
しらふシュン 皇帝の帽子	シュン ひょっとこ面	10	153	309	NORMAL	

ジャッキーの有効な連係技

ジャッキー基本空中コンボ

ニーキックから始まる最も標準的な空中コンボ。始動技のニーキックがカウンターで入れば全キャラクターに確実にヒットする。ウルフ、ジェフリーはストレートリード後のコマンドをすばやく入力するのが成功の秘訣。

ニーキック

⇨Ⓚ

下段始動からの連係技

スラントバックナックルやスラントロースピンキックを使い、相手に下段ガードを十分意識させて中段攻撃のニーキックを決める。ニーキックがヒットしたら空中コンボを叩き込もう。だが、あまりにも下段攻撃にこだわり過ぎると相手の下段投げにつかまる可能性も高い。スラントロースピンキック後の硬直には注意が必要だ。

スラントバックナックル

⇨Ⓟ

中段連係技

この連係はすべて中段攻撃で構成。2発めのチョッピングレフトコンボと、3発めのダッシュハンマーキックはカウンターヒットすると相手がよろけ状態になるのが利点。しかし、チョッピングレフトコンボは攻撃発生後の硬直が長いので、ステップインボディから投げ技を狙ったり、ディレイをかけて相手のガードのタイミングを外そう。

ビートナックルからの連係技

2発めのビート&バックナックルがヒットすると3発めが自動的に当たる。ビートアンドナックルスピンまでガードされた場合に4発めのブラインドバックナックルが重宝する。この連係のポイントはブラインドバックナックルを拳の先で当てること。4発めをガードされても相手と離れるので、反撃を受けないことが多い。

ジャッキー・CPUとの戦い方

試合開始直後にダッシュハンマーキックをカウンターで当て、よろけ状態からニーキック、空中コンボへつなぐ方法が簡単。その他ステップインミドルセカンドを中間距離や壁ぎわ、起き上がりなどに重ねるとヒットしやすい。

対CPU戦で●有効な技は

ステップインミドルセカンド

⇧ⓀⓀ

ガードされても相手と離れるので、安心して使える優秀な打撃技だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
タイト老夫	シュン	4	33	29	NORMAL	359

..... 上下のコンビネーションで相手をゆさぶれ!

ダブルパンチニーキック または **ダブルパンチスナップキック**

Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓚ　　Ⓟ Ⓟ Ⓚ

スラントロースピンキック または **ニーキック**　　**空中コンボ**

Ⓚ　　⇨ Ⓚ

チョッピングレフトコンボ　　**ダッシュハンマーキック**　　**ミドルキック**

⇨ Ⓟ + Ⓚ Ⓟ　　⇨ ⇨ Ⓚ　　⇦ Ⓚ

ビートアンドナックルスピン　　**ブラインドバックナックル**

Ⓟ + Ⓚ Ⓟ Ⓚ　　(敵背後) Ⓟ + Ⓚ

ダッシュハンマーキック　　**ニーキック**　　**各種空中コンボ**

⇨ ⇨ Ⓚ　　⇨ Ⓚ

起き上がりにニーキックを重ねて空中コンボへつなぐ

ＣＰＵが壁ぎわでダウンしたら、受け身や起き上がりに合わせてニーキックを出すと当たりやすい。浮かせたら壁を利用した空中コンボにつないで、大ダメージを与えることができる。

ソングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ただいまお休み中	シュン	18	1502	488	NORMAL	
赤玉の帽子	宴の紋					

ジャッキーの戦術

ストレートリード

Ⓟ

スクアトストレート

⬇Ⓟ

ライジングエルボー

⇨Ⓟ

ダッシュハンマーキック

⇨⇨Ⓚ

スラントバックナックル

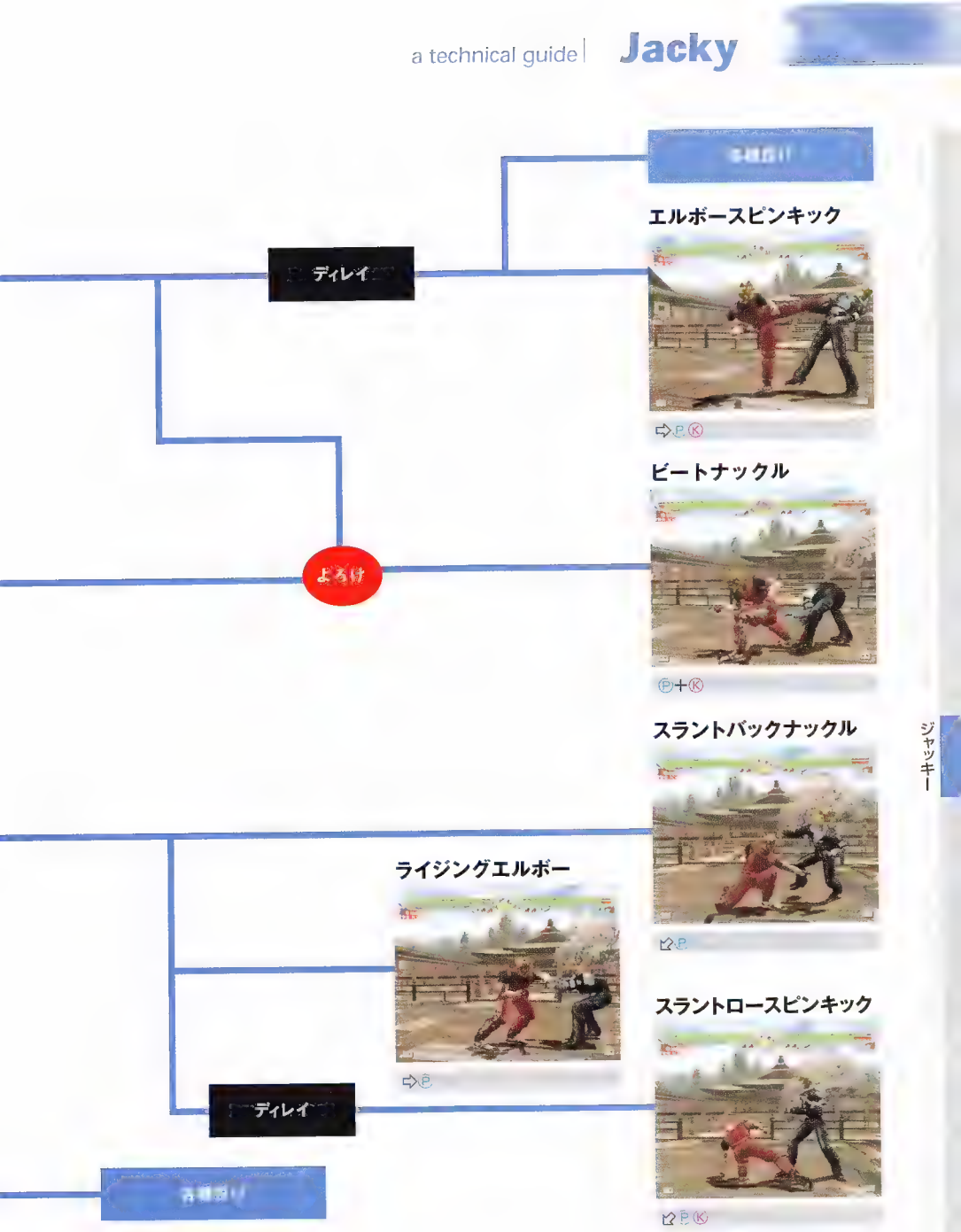
⇦Ⓟ

ライトニングストーム1

⇦Ⓟ+Ⓚ

ジャッキーはライジングエルボーやスピニングバックナックルから続く、多彩なコンビネーションが最大の強み。ライジングエルボーは攻撃発生が早い優秀な打撃技なので、派生するさまざまなコンビネーションの始動技として思い切って使っていける。ビートナックルは、そのあとにスピニングスラントナックルやスピニングバックナックルへとつなぎ、相手のガードを上下に揺さぶってプレッシャーを与えることができる。手数を増やして相手がガードに徹したら、コンビネーションを途中で止めて投げ技を狙うというのも有効な戦法のひとつ。これらのコンビーネーションにスライドシャッフルから派生するステップインロークラッシュ、ステップインソード、ステップインソードキャンセル直後の投げなどをプラスすれば戦いの主導権を簡単に握ることができる。ジャッキーの持つさまざまな連続技を休むことなく繰り出し、相手に攻撃の暇を与えないことが勝利のカギだ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
茶瓶	シュン	2	1	100	NORMAL	110



リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
長次	シュン	24	2637	501	NORMAL	
草原の帽子	緑龍の紋	赤山高の靴				

舜帝

（シュン・ディ）

プロフィール

国籍／中国

性別／男

血液型／O型

職業／漢方医

趣味／飲酒

身長／164センチ

体重／63キロ

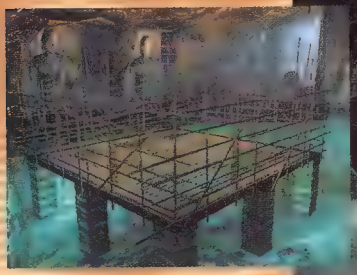
スリーサイズ／B88－W86－H89

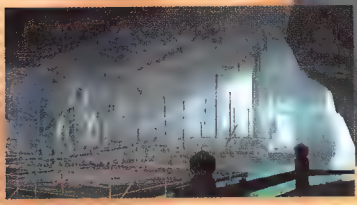
格闘スタイル／酔拳

1Pカラー

第2回、第3回と世界格闘トーナメント大会に出場したが、結局弟子を見つけることができなかったシュン。その後、国に帰るとシュン宛に一通の手紙が届いていた。それは捜していた弟子からだった。そこには、組織から抜けようとし、失敗して捕まったときは助けてほしいという内容が書かれていた。とりあえず、修行しつつ、弟子の帰りを待ってみたが、手紙を受け取ってから数ヶ月たったても連絡がなかった。シュンは、彼が組織に捕まったと考え、判断し、組織の内部に入り込むために、第4回世界格闘トーナメント優勝を目指してさらに己の酔拳に磨きをかけ始めた。

2Pカラー





亡命館（ケイブ） 東京都渋谷区一丁目

Shun Di

皇帝の靴	皇帝の帽子	秘薬の瓶	梵字の紋	紅龍の紋	迅速の靴	緑裏の靴	山高の靴
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

祝砦の帽子	赤笠の帽子	蒼天の帽子	生命の帽子	緑波筒の帽子	赤玉の帽子	雷陶のひょうたん	芙蓉の徳利
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

良薬の瓶	白絵馬大徳利	緑龍の紋	寶の紋	紫陽花の紋	緑紫の帽子	宝来の帽子	青笠の帽子
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

芙蓉の帽子	夜陰の帽子	草原の帽子	赤波筒の帽子	紫波筒の帽子	灰山高の靴	悪魔蛟の靴	赤山高の靴
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

夢裸の靴	青鼓の靴	紅龍大徳利	ひょっとこ面	中華福娘	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	争奪 1P 2P	駒すかし 1P 2P	駒すかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
			打撃技				
てんちょうげき	縕挑撃	（敵近く）Ⓟ	上段	10			12
ちょうげき	挑撃	Ⓟ	上段	10			12
ぎょうしゅちょうげき	仰手挑撃	➡Ⓟ	上段	10			12
れんげき	連撃	ⓅⓅ	上段	12			10
さいしゅれんかんげき	叉手連環撃	ⓅⓅⓅ	中段	15			19
れんげきかたい	連撃下腿	（酒6以上）ⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	10	Ⓖでダウンへ		19
れんげきこうかしゅうたい	連撃後下蹴腿	（酒6以上）ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上段	15	Ⓖでダウンへ		11
げきてんせんたい	撃転旋腿	ⓅⓀ	上段	20			13
ふくちょうげき	伏挑撃	⇩Ⓟ	下段	8	立ちガード可		12
ふくちょうげき	伏挑撃	⬇Ⓟ	下段	8	立ちガード可		12
ちょうわんりょうけん	挑腕撩拳	⇩⇧⇨Ⓟ	中段	23			15
ちょうわんさいしゅ	挑腕栽手	（酒6以上）⇩⇧⇨ⓅⓅ	上段	15			15
かせんちゅうげき	何仙肘撃	⇨Ⓟ	上段	15		1	12
かせんでんだ	何仙臀打	⇨ⓅⓀ	中段	25		1	20
かせんそうしょう	何仙双掌	⇨ⓅⓅ	中段	10		1	16
かせんれんかんでんだ	何仙連環臀打	⇨ⓅⓅⓀ	中段	25		1	20
かせんれんかんはいしゅ	何仙連環杯手	⇨ⓅⓅⓅ	中段	10		1	18
かせんこ	何仙姑	⇨ⓅⓅⓅⓀ	中段	25		1	20
おうそうげき	横掃撃	⇦Ⓟ	上段	21			17
げつががくしゅ	月牙顎手	⇦⇨Ⓟ	上段	8			11
れんさいがくしゅ	連載顎手	⇦⇨ⓅⓅ	上段	10			7
れんげきがくしゅ	連撃顎手	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上段	14			9
しんぽすいこうしゅ	漫歩酔硬手	⇦⇧Ⓟ	中段	23			16
ぎょういんはいしゅ	仰飲杯手	⇧Ⓟ	中段	17			15
ぎょういんせんしゅ	仰飲仙手	（酒8以上）⇧ⓅⓅ	上段	12			16
ぎょういんれんかんたんきゃく	仰飲連環単脚	（酒8以上）⇧ⓅⓅⓀ	中段	23			24
すいせんとうりつ	酔仙倒立	⇧ⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ			特殊行動、転倒立へ		
すいせんとうりつ	酔仙倒立	⇧ⓅⓅⓀ・Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ			特殊行動、転倒立へ、遅めに入力		
げつがさいげき	月牙叉撃	⬇⇧Ⓟ	中段	25			16
はいせんちゅう	背旋肘	⇗Ⓟ	下段	15	立ちガード可 しゃがみから出すとダメージ20		18（しゃがみから出すと14）
はいせんちゅうかいかきゃく	背旋肘廻下脚	⇗ⓅⓀ	下段	15			29
ひてんほうげき	飛天崩撃	⇘Ⓟ	中段	30			24
とうちはんしょうそう	倒地反衝爪	⇖Ⓟ	中段	25	ダウンへ		53
こうしゅうたい	後蹴腿	Ⓚ	上段	25	Ⓚ押したままで張果老へ		14
れんひちょうげき	連飛跳撃	ⓀⓀ	上段	20	Ⓚ押したままで張果老へ		13
れんしゅうかいしゅ	連蹴廻手	ⓀⓀⓅ	上段	10			18
れんしゅうはいかしょう	連蹴背下掌	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下段	10			19
れんしゅうはいかりゅうきゃく	連蹴背下龍脚	（酒16以上）ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	中段	20			14
ぎょうせんたい	仰穿腿	⇩Ⓚ	下段	10			14
そくたんせんしゅう	側端仙蹴	⇨Ⓚ	中段	21	張果老へ		21
ちゅうぶそうてんきゃく	宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ	中段	21			18
ぎょうしんとうたい	仰身倒腿	⇦Ⓚ	中段	24	ダウンへ		17
りゅうびきゃく	龍尾脚	⇧Ⓚ	中段	20			17
そくたんきゃく	側端脚	⇧Ⓚ	中段	21			17
こうしゅうかたい	後蹴下腿	⇗Ⓚ	下段	10	Ⓖでダウンへ		17
こうしゅうれんたい	後蹴連腿	⇗ⓀⓀ	上段	15	Ⓖでダウンへ		11
くうひそうたんしゅう	空飛双単蹴	⇖Ⓚ	中段	25	ダウンへ		20
せんし	旋子	⇘Ⓚ	中段	25	ダウンへ		32
すいせんしゅ	酔仙手	Ⓟ＋Ⓚ	中段	12			15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	相手	経験値
眠り男	シュン	0	80	96	RIVAL	

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	防い見返し	攻撃発生開始(フレーム)
すいせんれんきゃく	酔仙連脚	Ⓟ+ⓀⓀ	中段	23	ダウンへ		24
すいせんとうりつ	酔仙倒立	Ⓟ+ⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、転倒立へ		
すいせんとうりつ	酔仙倒立	Ⓟ+ⓀⓀ・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、転倒立へ、遅めに入力		
てんしんそうちゅうしょう	転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	25	酒（+3）		32
とうくうひてんほう	騰空飛天砲	(酒8以上)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	28			19
ちゅうぶしん	宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ	—	—	特殊行動、転倒立へ		
げきざんせんちゅう	擊山旋肘	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段	25	ため可能、ため時ダメージ38		23（ため時50）
そうろうてきせん	蹌踉笛旋	⇗Ⓟ+Ⓚ	上段中段	10, 10		2	53、62
かんしょうし	韓湘子	⇗Ⓟ+ⓀⓅ	中段	10		2	14
たんひちょうげき	単飛跳擊	Ⓚ+Ⓖ	中段	25	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ		17
おうそうしゅ	横双手	Ⓚ+ⓖⓅ	中段	19		1	45
ぜんせんそうたい	前旋掃腿	(酒1以上)⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	10			24
れんぜんせんそうたい	連前旋掃腿	(酒6以上)⇩Ⓚ+ⓖⓀ	下段	10			23
れんかんぜんせんそうたい	連環前旋掃腿	(酒7以上)⇩Ⓚ+ⓖⓀⓀ	下段	10			20
せんぷうそうたい	旋風掃腿	⬇または⬇⇘Ⓚ+Ⓖ	下段	30	距離によってダメージ変化		25
とうきゃく	倒脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	20			22
ほんしんれんせんきゃく	翻身連尖脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	20, 10	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ		15,19
りゅうびきゃく	龍尾脚	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	20			17
はいとうれんせんきゃく	背倒連旋脚	⇗Ⓚ+Ⓖ	上段	15, 10	ダウンへ		15、27
しゃそくれんきゃく	斜側連脚	(⇩方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段中段	20, 10			20、31
しゃそくれんきゃく	斜側連脚	(⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段中段	20, 10			20、31
かせんちゅうげき	何仙肘擊	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	中段	14			23
かせんれんちゅうげき	何仙連肘擊	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅⓅ	中段	20	張果老へ		20
かせんちゅうげき	何仙肘擊	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	中段	14			23
かせんれんちゅうげき	何仙連肘擊	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅⓅ	中段	20	張果老へ		20
こうしんひふつしゅ	後伸避払手	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	上段	15			10
こうそくこうひふつしゅ	向側後避払手	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	上段	17			11
こうそくこうひそうしゅ	向側後避双手	⇗Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ+Ⓚ	上段	30			19
こうそくこうひふつしゅ	向側後避払手	⇖Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ	上段	17			11
こうそくこうひそうしゅ	向側後避双手	⇖Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅ+Ⓚ	上段	30			19
特殊行動							
ぎょういんしゅ	仰飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、酒（+1）		
うすいほ	右酔歩	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
さすいほ	左酔歩	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
こうしんひ	後伸避	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
こうそくぜんひ	向側前避	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
こうそくぜんひ	向側前避	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
こうそくこうひ	向側後避	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
こうそくこうひ	向側後避	⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
ざばんてつ	座盤跌	⇩Ⓟ+Ⓚ	—		特殊行動		
てんとうりつ	転倒立	⇨⇘⇩⇗⇦	—	—	特殊行動		
おうしん	横寝	⇦⇗⇩⇘⇨	—	—	特殊行動		
■座盤跌中の技							
ちゅうぶらくせんきゃく	宙舞落穿脚	Ⓚ	中段	20			22
さいけいきゃく	栽脛脚	⇩Ⓚ	下段	24			24
ざいんしゅ	座飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動、酒（+3）		

シュン

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ハイパー・シュン	シュン	0	514	644	RIVAL	

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
■転倒立中の技							
とうしんれんきゃく	倒身連脚	Ⓚ	中段	25	転倒立へ		11
てんしんすいしゅこう	転身酔酒靠	Ⓟ+Ⓚ	中段	24	Ⓖで横寝へ		34
そうしょうたい	双衝腿	Ⓚ+Ⓖ	中段	25			34
■横寝中の技							
ねはんせんきゃく	涅槃旋脚	Ⓚ	中段	17			14
ねはんしゅうすい	涅槃蹴捶	ⓀⓅ	上段	13			12
ぎょうしんとうたい	仰身倒腿	ⓀⓅⓀ	中段	20	ダウンへ		17
ねはんれんげきたい	涅槃連撃腿	（酒10以上）ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段	10	Ⓖでダウンへ		15
ねはんれんげきかたい	涅槃連撃下腿	（酒10以上）ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上段	15	Ⓖでダウンへ		11
ねはんそうそうきゃく	涅槃双掃脚	⇨Ⓚ	下段下段	10、16	横寝へ		24、31
ねはんそうきゃく	涅槃掃脚	⇩Ⓚ	下段	12			14
おうしんいんしゅ	横寝飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		—	特殊行動、酒（+3）		
■張果老中の技							
ちょうかろう	張果老			—	特殊行動		
おうしん	横寝	⇧	—	—	特殊行動		
おうしん	横寝	⇩	—	—	特殊行動		
おうそうせんげき	横掃仙撃	Ⓟ	上段	21			17
そくたんせんしゅう	側端仙蹴	Ⓚ	中段	21		2	17
ぜんせんそうたい	前旋掃腿	Ⓚ+Ⓖ	下段	10			26
ざばんてつ	座盤跌	Ⓟ+Ⓚ	—	—	特殊行動		
投げ技							
すいほてんしんちゅう	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	酒（+5）		8
とうしゅうりちゅう	倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
とうしゅうりちゅう	倒襲裏肘	（敵の背後が壁）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	酒（+5）		8
てんしんそうこ	転身繰胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0			8
てんしんそうけいきゃく	転身繰鶏脚	（酒6以上）⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10			8
ごうはいせんぶ	豪杯旋舞	（酒10以上）⇩⇨⇧⇦または⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	酒（+6）		8
てんしんとうしゅうりちゅう	転身倒襲裏肘	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
てんしんとうしゅうりちゅう	転身倒襲裏肘	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
かんしょうり	権鍾離	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	酒（+5）		8
はいとうりちゅう	背倒裏肘	（酒5以上、敵が背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40		2	15
ほんしんそうせんたい	翻身双仙腿	（転倒立中）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	キャッチ投げ		15
すいせんとうしゅうそうげき	酔仙倒蹴掃撃	（張果老中）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	投げ、横寝へ	2	23
ジャンプ攻撃							
とうちはんしょうそう	倒地反衝爪	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25	ダウンへ		53
ひてんほうげき	飛天崩撃	（ジャンプ上昇中）⇨Ⓟ	中段	20			24
らくほちょうげき	落歩挑撃	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	30			26
さいかたい	栽下腿	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
じげんたい	地遁腿	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	下段	20			13
ダウン攻撃							
らせんすいちゅう	螺旋酔肘	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	12			19
てんちゅうらくきゃく	転宙落脚	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			38
とうちはんしょうそう	倒地反衝爪	（敵ダウン時）⇨Ⓟ	—	20			55
てんちちゅうげき	天地肘撃	（敵ダウン時）⇨Ⓟ	—	20	ダウンへ		46

誠．Ｎｅｔ　シュン　28　3611　433　NORMAL
ツタンカーメンのマスク　灰山高の靴緑　紫の帽子　白絵馬大徳利

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	訳し覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
		敵が背後にいるときの攻撃					
はいはんしょう	背反掌	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
すいせんしゅ	酔仙手	Ⓟ+Ⓚ	中段	12	背後への攻撃		13
せんたんきゃく	仙端脚	Ⓟ+ⓀⓀ	中段	20	背後への攻撃、ダウンへ		34
はいせんたい	背旋腿	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		15
はいかはんしょう	背下反掌	⇩Ⓟ	下段	14	背後への攻撃		16
ていとうきゃく	低踏脚	⇩Ⓚ	下段	25	背後への攻撃		19
はいせんこうしゅげき	背仙鉤手撃	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段上段	10、8	背後への攻撃		14、36
はいせんれんげきしゅ	背仙連撃手	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上段	8	背後への攻撃		16
はいすいれんこうしゅ	背酔連鉤手	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中段	10	背後への攻撃		19
こうしゅがくさいしゅうげき	鉤手顎砕蹴撃	(酒10以上)敵の背後でⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅヒット時	投げ	35	背後への攻撃、打撃投げ		
		振り向き攻撃					
ちょうげきはいてん	挑撃背転	⇦⇦Ⓟ	上段	12	攻撃後、敵に背を向ける		14
あせんかいきゃく	阿仙廻脚	⇦⇦Ⓚ	上段	25	攻撃後、敵に背を向ける		20
		起き上がり攻撃					
ぼくこ	撲虎	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中段	20			29
とうそくたんきゃく	登側端脚	(うつ伏せ足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
とうそくたんきゃく	登側端脚	(うつ伏せ足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
とうそくたんきゃく	登側端脚	(うつ伏せ足、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいせんきゃく	廻旋脚	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			28
かいせんきゃく	廻旋脚	(うつ伏せ頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいせんきゃく	廻旋脚	(うつ伏せ頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいせんきゃく	廻旋脚	(うつ伏せ、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
きんこうせん	金絞剪	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中段	20			24
かいせんきゃく	廻旋脚	(仰向け足、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいせんきゃく	廻旋脚	(仰向け足、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
かいせんきゃく	廻旋脚	(仰向け足、後転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
とうそくたんきゃく	登側端脚	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中段	20			34
とうそくたんきゃく	登側端脚	(仰向け頭、ディレイ)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
とうそくたんきゃく	登側端脚	(仰向け頭、横転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
とうそくたんきゃく	登側端脚	(仰向け頭、前転)ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうせんせんきゃく	後穿旋脚	(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ足、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			33
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(うつ伏せ頭、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぎょうせんたい	仰穿腿	(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			33
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け足、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け足、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け足、後転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け頭、ディレイ)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け頭、横転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ざかそうきゃく	座架掃脚	(仰向け頭、前転)⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

纏挑撃てんちょうげき

(敵近く)Ⓟ

上段	10	12

連撃れんげき

Ⓟ

上段	12	10

叉手連環撃さいしゅれんかんげき

Ⓟ

中段	15	19

挑撃ちょうげき

Ⓟ

上段	10	12

連撃下腿れんげきかたい

(酒6以上) ⇩Ⓚ

下段	10	19

※Ⓖでダウンへ

連撃後下蹴腿れんげきこうかしゅうたい

(酒6以上) Ⓚ

上段	15	11

※Ⓖでダウンへ

仰手挑撃ぎょうしゅちょうげき

➡Ⓟ

上段	10	12

撃転旋腿げきてんせんたい

Ⓚ

上段	20	13

伏挑撃ふくちょうげき

⇩Ⓟ または ⬇Ⓟ

下段	8	12

※立ちガード可

挑腕撩拳ちょうわんりょうけん

⇩⇦⇨Ⓟ

中段	23	15

挑腕栽手ちょうわんさいしゅ

(酒6以上) Ⓟ

上段	15	15

横掃撃おうそうげき

⇦Ⓟ

上段	21	17

浸歩酔硬手しんぽすいこうしゅ

⇦⇩Ⓟ

中段	23	16

シュン

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
メンタルG	シュン	12	365	349	NORMAL	
緑襞の靴	秘薬の瓶	麦藁の帽子				

打撃技

何仙肘撃かせんちゅうげき

⇨Ⓟ
上段 15 12

何仙双掌かせんそうしょう

Ⓟ
中段 10 16

何仙連環杯手かせんれんかんはいしゅ

Ⓟ
中段 10 18

何仙姑かせんこ

Ⓚ
中段 25 20

何仙臀打かせんでんだ

Ⓚ
中段 25 20

何仙連環臀打かせんれんかんでんだ

Ⓚ
中段 25 20

月牙顎手げつががくしゅ

⇦⇨Ⓟ
上段 8 11

連載顎手れんさいがくしゅ

Ⓟ
上段 10 7

連撃顎手れんげきがくしゅ

Ⓟ
上段 14 9

仰飲杯手ぎょういんはいしゅ

⇦Ⓟ
中段 17 15

仰飲仙手ぎょういんせんしゅ

（酒8以上） Ⓟ
上段 12 16

仰飲連環単脚ぎょういんれんかんたんきゃく

（酒8以上） Ⓚ
中段 23 24
※ダウンへ

酔仙倒立すいせんとうりつ

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
- - -

月牙叉撃げつがさいげき

⬇⇦Ⓟ
中段 25 16

背旋肘はいせんちゅう

⇦Ⓟ
下段 15(しゃがみから出すと20) 16(しゃがみから出すと14)
※立ちガード可

背旋肘廻下脚はいせんちゅうかいかきゃく

Ⓚ
下段 15 29

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
龍爺	シュン	29	9990	10	SPECIAL	
橙幻球	中華福娘	良薬の瓶	紅龍大徳利			

打撃技

飛天崩撃ひてんほうげき

⇗Ⓟ

中段	30	24

倒地反衝爪とうちはんしょうそう

⇖Ⓟ

中段	25	53

※ダウンへ

後蹴腿こうしゅうたい

Ⓚ

上段	25	14

※Ⓚ押したままで張果老へ

連飛跳撃れんひちょうげき

Ⓚ

上段	20	13

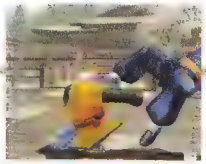
※Ⓚ押したままで張果老へ

連蹴廻手れんしゅうかいしゅ

Ⓟ

上段	10	18

連蹴背下掌れんしゅうはいかしょう



⇩Ⓟ

下段	10	19

連蹴背下龍脚れんしゅうはいかりゅうきゃく

(酒16以上) Ⓚ

中段	20	14

仰穿腿ぎょうせんたい

⇩Ⓚ

下段	10	14

側端仙蹴そくたんせんしゅう

⇨Ⓚ

中段	21	21

※張果老へ

宙舞双転脚ちゅうぶそうてんきゃく

⇨⇨Ⓚ

中段	21	18

仰身倒腿ぎょうしんとうたい

⇦Ⓚ

中段	24	17

※ダウンへ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
Baby爺さん	シュン	14	364	250	NORMAL	
梵字の紋	赤笠の帽子					

打撃技

龍尾脚りゅうびきゃく

⇧Ⓚ

中段	20	17

龍尾脚りゅうびきゃく

⇧Ⓚ+Ⓖ

中段	20	17

側端脚そくたんきゃく

⇘Ⓚ

中段	21	17

後蹴下腿こうしゅうかたい

⇗Ⓚ

下段	10	17

※Ⓖでダウンへ

後蹴連腿こうしゅうれんたい

Ⓚ

上段	15	11

※Ⓖでダウンへ

空飛双単蹴くうひそうたんしゅう

⇖Ⓚ

中段	25	20

※ダウンへ

旋子せんし

⇗Ⓚ

中段	25	32

※ダウンへ

酔仙手すいせんしゅ

Ⓟ+Ⓚ

中段	12	15

酔仙連脚すいせんれんきゃく

Ⓚ

中段	23	24

※ダウンへ

酔仙倒立すいせんとうりつ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

転身双冲掌てんしんそうちゅうしょう

⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	25	32

騰空飛天砲とうくうひてんほう

(酒8以上)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	28	19

宙舞身ちゅうぶしん

⇧Ⓟ+Ⓚ

-	-	-

撃山旋肘げきざんせんちゅう

⇘Ⓟ+Ⓚ

中段	25(ため時38)	23(ため時50)

打撃技

蹌踉笛旋そうろうてきせん

⇗Ⓟ+Ⓚ

上段中段	10、10	53、62

韓湘子かんしょうし

Ⓟ

中段	10	14

単飛跳撃たんひちょうげき

Ⓚ+Ⓖ

中段	25	17

※Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ

横双手おうそうしゅ

Ⓟ

中段	19	45

前旋掃腿せんせんそうたい

(酒1以上)⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	10	24

連前旋掃腿れんぜんせんそうたい

(酒6以上) Ⓚ

下段	10	23

連環前旋掃腿れんかんぜんせんそうたい

(酒7以上) Ⓚ

下段	10	20

旋風掃腿せんぷうそうたい

⬇または⬇⇗Ⓚ+Ⓖ

下段	30(距離によってダメージ変化)	25

倒脚とうきゃく

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	20	22

翻身連尖脚ほんしんれんせんきゃく

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	20、10	15、19

※Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ

背倒連旋脚はいとうれんせんきゃく

⇗Ⓚ+Ⓖ

上段	15、10	15、27

※ダウンへ

斜側連脚しゃそくれんきゃく

(⇩または⇧方向選け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段中段	20、10	20、31

何仙肘撃かせんちゅうげき

⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ/Ⓟ

中段	14	23

何仙連肘撃かせんれんちゅうげき

Ⓟ

中段	20	20

※張果老へ

後伸避払手こうしんひふつしゅ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ/Ⓟ

上段	15	10

向側後避払手こうそくこうひふつしゅ

⇗または⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ/Ⓟ

上段	17	11

向側後避双手こうそくこうひそうしゅ

⇗または⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ/Ⓟ+Ⓚ

上段	30	19

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
イラスト大好き田承	リオン	17	420	403	NORMAL	
クールガイヘルメット	ノーズピアス					

特殊行動

仰飲酒ぎょういんしゅ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

右酔歩うすいほ

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

左酔歩さすいほ

⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

後伸避こうしんひ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

向側前避こうそくぜんひ

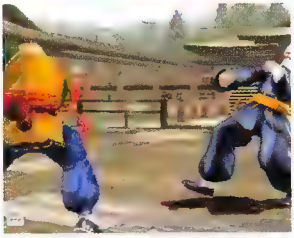
⇗または⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

向側後避こうそくこうひ

⇘または⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -



座盤跌ざばんてつ

⇩Ⓟ+Ⓚ

- - -

転倒立てんとうりつ

⇨⇘⇩⇙⇦

- - -

横寝おうしん

⇦⇙⇩⇘⇨

- - -

座盤跌中の技

宙舞落穿脚ちゅうぶらくせんきゃく

Ⓚ

中段	20	22

栽脛脚さいけいきゃく

⇩Ⓚ

下段	24	24

座飲酒ざいんしゅ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

転倒立中の技

倒身連脚とうしんれんきゃく

Ⓚ

中段	25	11

※転倒立へ

転身酔酒靠てんしんすいしゅこう

Ⓟ+Ⓚ

中段	24	34

※Ⓖで横寝へ

双衝腿そうしょうたい

Ⓚ+Ⓖ

中段	25	34

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
お忍びリオン	リオン	24	2143	533	NORMAL	
スカルボーンズネックレス	袖の色変え(赤)					

横寝中の技

涅槃旋脚ねはんせんきゃく

Ⓚ

中段	17	14

涅槃蹴捶ねはんしゅうすい

Ⓟ

上段	13	12

仰身倒腿ぎょうしんとうたい

Ⓚ

中段	20	17

※ダウンへ

涅槃連撃腿ねはんれんげきたい

(酒10以上)	⇩Ⓚ	
下段	10	15

※Ⓚでダウンへ

涅槃連撃下腿ねはんれんげきかたい

(酒10以上)	Ⓚ	
上段	15	11

※Ⓖでダウンへ

涅槃双掃脚ねはんそうそうきゃく

⇨Ⓚ

下段下段	10、16	24、31

※横寝へ

涅槃掃脚ねはんそうきゃく

⇩Ⓚ

下段	12	14

横寝飲酒おうしんいんしゅ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

張果老中の技

横寝おうしん

⇩または⇧

-	-	-

横掃仙撃おうそうせんげき

Ⓟ

上段	21	17

側端仙蹴そくたんせんしゅう

Ⓚ

中段	21	17

※張果老へ

前旋掃腿せんせんそうたい

Ⓚ+Ⓖ

下段	10	26

座盤跌ざばんてつ

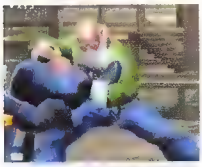
Ⓟ+Ⓚ

-	-	-

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
カマキリ王	リオン	23	1174	369	NORMAL	
イエローゴーグル	サングラス	スカイブルーテンガロンハット				

投げ技

酔歩転身肘すいほてんしんちゅう



Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 50 8

倒襲裏肘とうしゅうりちゅう

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 50 8

倒襲裏肘とうしゅうりちゅう

（敵の背後が壁）⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 60 8

転身繰胯てんしんそうこ

⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 0 8

転身繰鶏脚てんしんそうけいきゃく

（酒6以上）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 10 8

豪杯旋舞ごうはいせんぶ

（酒10以上）⇩⇨⇧⇦または⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 60 8

転身倒襲裏肘てんしんとうしゅうりちゅう

（敵の右または左側）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 40 8

権鐘離かんしょうり

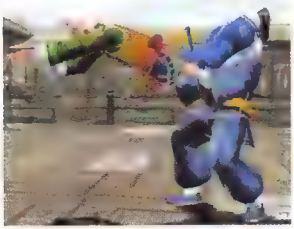
（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 50 8

背倒裏肘はいとうりちゅう

（酒5以上、敵が背後）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ 40 15



翻身双仙腿ほんしんそうせんたい

（転倒立中）Ⓟ＋Ⓖ

上段キャッチ投げ 50 15

酔仙倒蹴掃撃すいせんとうしゅうそうげき

（張果老中）Ⓟ＋Ⓖ

上段キャッチ投げ 50 23

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
環状線リオン	リオン	12	183	285	NORMAL	
熱血ヘルメット	ドラゴンネイルビアス					

ジャンプ攻撃

倒地反衝爪とうちはんしょうそう
(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	53

※ダウンへ

飛天崩撃ひてんほうげき
(ジャンプ上昇中)⇖Ⓟ

中段	20	24

落歩挑撃らくほちょうげき
(ジャンプ中)Ⓟ

中段	30	26

栽下腿さいかたい
(ジャンプ中)Ⓚ

中段	25	10

地這腿じげんたい
(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

下段	20	13

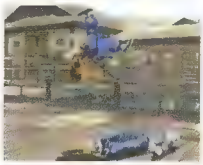
ダウン攻撃

螺旋酔肘らせんすいちゅう

(敵ダウン時)⇘Ⓟ

-	12	19

転宙落脚てんちゅうらくきゃく



(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	38

倒地反衝爪とうちはんしょうそう

(敵ダウン時)⇖Ⓟ

-	20	55

※ダウンへ

天地肘撃てんちちゅうげき

(敵ダウン時)⇗Ⓟ

-	20	46

※ダウンへ

敵が背後にいるときの攻撃

背反掌はいはんしょう

Ⓟ

上段	12	11

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

酔仙手すいせんしゅ

Ⓟ+Ⓚ

中段	12	13

仙端脚せんたんきゃく

Ⓚ

中段	20	34

※ダウンへ

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
季節限定	リオン	6	28	270	NORMAL	550
ブラックキャップ(後)		ブラック&オレンジキャップ(後)				

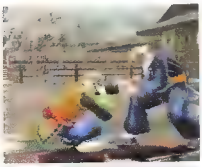
敵が背後にいるときの攻撃

背旋腿はいせんたい

Ⓚ

上段	30	15

背下反掌はいかはんしょう



⇩Ⓟ

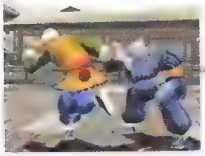
下段	14	16

低踏脚ていとうきゃく

⇩Ⓚ

下段	25	19

背仙鉤手撃はいせんこうしゅげき



Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

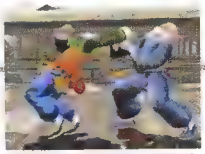
中段上段	10、8	14、36

背仙連撃手はいせんれんげきしゅ

Ⓟ

上段	8	16

背酔連鉤手はいすいれんこうしゅ



Ⓟ

中段	10	19

鉤手顎砕蹴撃こうしゅがくさいしゅうげき

(満10以上)敵の背後でⓟ+Ⓚ+ⓟⓟヒット時

打撃投げ	35	-

振り向き攻撃

挑撃背転ちょうげきはいてん

⇦⇦Ⓟ

上段	12	14

阿仙廻脚あせんかいきゃく

⇦⇦Ⓚ

上段	25	20

起き上がり攻撃

撲虎ぼくこ

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段	20	29

登側端脚とうそくたんきゃく

(仰向け頭)ⓀⓀⓀ

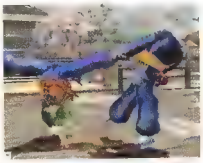
中段	20	34

廻旋脚かいせんきゃく

(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ

中段	20	28

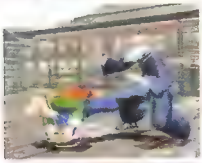
金絞剪きんこうせん



(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段	20	24

後穿旋脚こうせんせんきゃく



(うつ伏せ足)⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ

下段	20	29

座架掃脚ざかそうきゃく

(うつ伏せ頭または仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	33(仰向け頭時34)

仰穿腿ぎょうせんたい

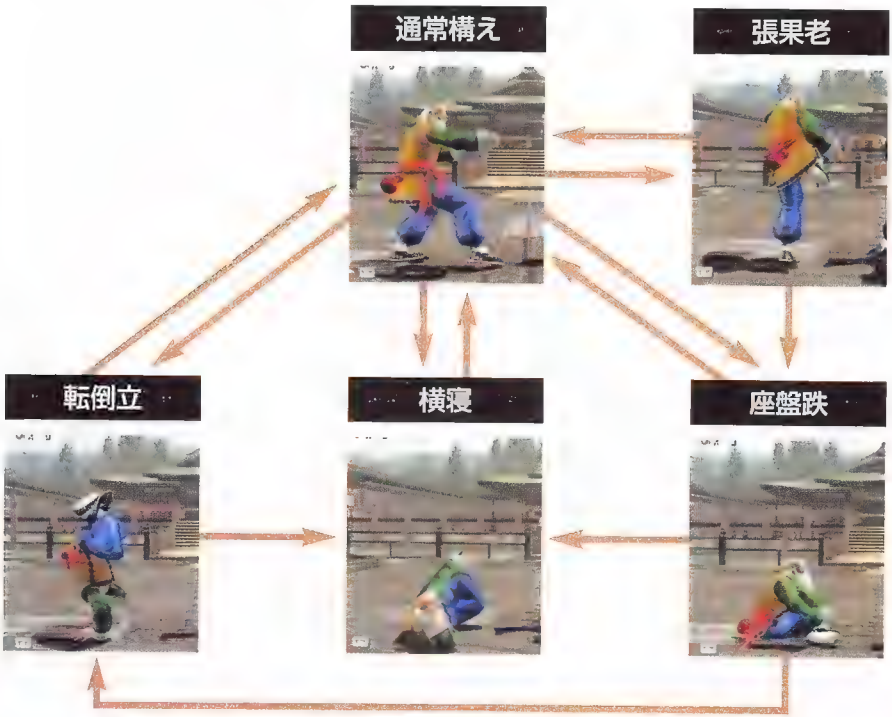
(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段	20	33

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
銀の刃	リオン	26	1147	194	NORMAL	
シルバーヘアー	ピンクゴーグルサングラス					

シュンの構え考察

シュンには「座盤跌」「転倒立」「横寝」「張果老」という特殊な構えがある。各構えからはそれぞれ特殊な技を出すことができ、シュンの大きな特徴のひとつになっている。そこで、シュンを初めて使う人やシュンとの対戦が苦手な人のために、各構えから出せる技と技を出したあとの構えの変化についてまとめてみた。対戦時の参考にしてもらいたい。



■座盤跌中の技

ちゅうぶらくせんきゃく	宙舞落穿脚	Ⓚ
さいけいきゃく	栽脛脚	⇩Ⓚ
ざいんしゅ	座飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

■横寝中の技

ねはんせんきゃく	涅槃旋脚	Ⓚ
ねはんしゅうすい	涅槃蹴捶	ⓀⓅ
ぎょうしんとうたい	仰身倒腿	ⓀⓅⓀ
ねはんれんげきたい	涅槃連撃腿	(酒10以上)ⓀⓅ⇩Ⓚ
ねはんれんげきかたい	涅槃連撃下腿	(酒10以上)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ
ねはんそうそうきゃく	涅槃双掃脚	⇨Ⓚ
ねはんそうきゃく	涅槃掃脚	⇩Ⓚ
おうしんいんしゅ	横寝飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

■転倒立中の技

とうしんれんきゃく	倒身連脚	Ⓚ
てんしんすいしゅこう	転身酔酒靠	Ⓟ+Ⓚ
そうしょうたい	双衝腿	Ⓚ+Ⓖ
ほんしんそうせんたい	翻身双仙腿	Ⓟ+Ⓖ

■張果老中の技

おうしん	横寝	⇩または⇧
おうそうせんげき	横掃仙撃	Ⓟ
そくたんせんしゅう	側端仙蹴	Ⓚ
ぜんせんそうたい	前旋掃腿	Ⓚ+Ⓖ
ざばんてつ	座盤跌	Ⓟ+Ⓚ
すいせんとうしゅうそうげき	酔仙倒蹴掃撃	Ⓟ+Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
黒いサポナベージ	リオン	20	1270	659	NORMAL	
ニットキャップ	グリーンキャップ（前）					

構えの移行

通常構え

■座盤跌へ

ざばんてつ	座盤跌	⇩Ⓟ+Ⓚ

■転倒立へ

すいせんとうりつ	酔仙倒立	Ⓟ+ⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ
すいせんとうりつ	酔仙倒立	(酒8以上)⇧ⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ちゅうぶしん	宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ
てんとうりつ	転倒立	⇨⇧⇩⇧⇦

■横寝へ

おうしん	横寝	⇦⇧⇩⇧⇨

■張果老へ

こうしゅうたい	後蹴腿	Ⓚ(Ⓚ押したまま)
れんひちょうげき	連飛跳撃	ⓀⓀ(Ⓚ押したまま)
そくたんせんしゅう	側端仙蹴	⇨Ⓚ
たんひちょうげき	単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ+Ⓖ押したまま)
ほんしんれんせんきゃく	翻身連尖脚	⇦Ⓚ+ⓖ(Ⓚ+Ⓖ押したまま)
かせんれんちゅうげき	何仙連肘撃	⇩または⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ

座盤跌ざばんてつ

■通常構えへ

Ⓖを押す

⇩または⇨または⇧

ちゅうぶらくせんきゃく	宙舞落穿脚	Ⓚ
さいけいきゃく	栽脛脚	⇩Ⓚ
ざいんしゅ	座飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

■転倒立へ

⇦

■横身へ

⇩⇩

転倒立てんとうりつ

■転倒立を維持

前後移動 ⇨または⇦

とうしんれんきゃく	倒身連脚	Ⓚ

■通常構えへ

Ⓑを押す

てんしんすいしゅこう	転身酔酒霧	Ⓟ+Ⓚ
そうしょうたい	双衝腿	Ⓚ+Ⓖ

■横寝へ

てんしんすいしゅこう	転身酔酒霧キャンセル	Ⓟ+ⓀⒼ

横寝おうしん

■横寝を維持

ねはんそうそうきゃく	涅槃双掃脚	⇨Ⓚ
おうしんいんしゅ	横寝飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

■通常構えへ

Ⓑを押す

ねはんせんきゃく	涅槃旋脚	Ⓚ
ねはんしゅうすい	涅槃蹴捶	ⓀⓅ
ぎょうしんとうたい	仰身倒腿	ⓀⓅⓀ
ねはんれんげきたい	涅槃連撃腿	(酒10以上)ⓀⓅ⇩Ⓚ
ねはんれんげきかたい	涅槃連撃下腿	(酒10以上)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ
ねはんそうきゃく	涅槃掃脚	⇩Ⓚ

張果老ちょうかろう

■張果老を維持

前後移動 ⇨または⇦

そくたんせんしゅう	側端仙蹴	Ⓚ

■通常構えへ

Ⓒを押す

おうそうせんげき	横掃仙撃	Ⓟ
ぜんせんそうたい	前旋掃腿	Ⓚ+Ⓖ
すいせんとうしゅうそうげき	酔仙倒蹴掃撃(失敗)	Ⓟ+Ⓖ

■座盤跌へ

ざばんてつ	座盤跌	Ⓟ+Ⓚ

■横寝へ

おうしん	横寝	⇩または⇧
すいせんとうしゅうそうげき	酔仙倒蹴掃撃(成功)	Ⓟ+Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
至極当然ノーズピアス	リオン	4	31	54	NORMAL	364

シュンの有効な連係技

奇襲技からのコンボ

奇襲攻撃などに用いる龍尾脚。この技はヒットすると相手が浮き、受け身不能なやられ状態になる。ここにさまざまなコンボを叩き込む。飲酒を重視したいときはヒット後、反撃を受けるが転身双冲掌がオススメ。8杯以上酒を飲んでいるならば、仰飲連環単脚を決め、7杯以下ならば大ダウン攻撃を決め、少しでもダメージを与えよう!

龍尾脚りゅうびきゃく

⇧Ⓚ

腹よろけからのコンボ

月牙叉撃がカウンターヒットすると、相手はその場に倒れ込むやられ状態になる。ここでは、まず伏挑撃で一度浮かせたあと、すぐさま背旋肘廻下脚を叩き込む。この手のコンボは相手の体重に関係なく決まるのが最大の利点だ。

月牙叉撃げつがさいげき

⬇⇧Ⓟ〔カウンター〕

シュン基本空中コンボ①

挑腕撩拳からのコンボ。連撃顎手を空中で決め、相手が地面につくまえに仰飲杯手を決める。ただし、最後の仰飲杯手の追撃は、体重が重いアキラ、ウルフ、ジェフリーには通常ヒットでは決まらないので、出さないようにしよう。

挑腕撩拳ちょうわんりょうけん

⇩⇧⇨Ⓟ

シュン飲酒8杯以上空中コンボ

8杯以上酒を飲んでいるときは、ほとんどのキャラクターに入る挑腕撩拳→挑撃→仰飲連環単脚というコンボを決めたい。なお、挑撃を出すときはそのまえにⒼを押し、仰飲連環単脚を出すときは、硬化時間中に⇧を入力し続ける必要がある。

挑腕撩拳ちょうわんりょうけん

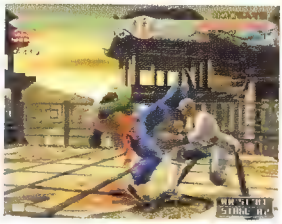
⇩⇧⇨Ⓟ

挑撃ちょうげき

Ⓟ

シュン・CPUとの戦い方

酔歩転身肘などを使って、飲酒10杯以上を目指す。10杯になったら仰飲連環単脚を出しまくる。この連係は自分からダウンするので、反撃を受けない。CPUはダウン攻撃をまず行わないので、これだけでも勝てるときがある。



対CPU戦で●有効な技は

仰飲連環単脚きょういんれんかんたんきゃく

⇧ⓅⓅⓀ

ダウンすると、酔い覚ましが起きるので、必ず飲み直すようにしよう。

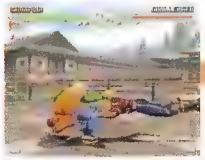
リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
邪道ＴＫリオン	リオン	14	250	307	NORMAL	
グリーンキャップ（後）	ブラック＆オレンジキャップ（前）					

……攻めつつ、反撃をトリッキーな技で回避し、相手を翻弄しよう！

仰飲連環単脚ぎょういんれんかんたんきゃく

(酒8以上)⇘ⓟⓟⓚ

伏挑撃ふくちょうげき



⇩ⓟ

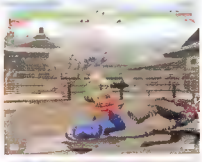
背旋肘廻下脚はいせんちゅうかいかきゃく

⇗ⓟⓚ

連撃顎手れんげきがくしゅ

⇦⇨ⓟⓟⓟ

仰飲杯手ぎょういんはいしゅ



⇘ⓟ

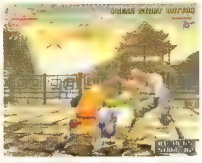
仰飲連環単脚ぎょういんれんかんたんきゃく

(酒8以上)⇘ⓟⓟⓚ

酔歩転身肘すいほてんしんちゅう

ⓟ+ⓖ

伏挑撃ふくちょうげき



⇩ⓟ

仰穿腿きょうせんたい

⇩ⓚ

ダウンしてからは後転で距離をとろう！

酔歩転身肘などで酒を飲み、仰飲連環単脚で攻めるときの注意だが、ダウンしたあと、起き上がり蹴りを出すなら、下段のみにすること。ただ、ガードされると危険なので、後転で距離を取ろう。

ノングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
新型リオン	リオン	0	101	32	RIVAL	

シュンの戦術

挑撃
ちょうげき
Ⓟ

仰飲杯手
ぎょういんはいしゅ
⇘Ⓟ

単飛跳撃たんひちょうげき

Ⓚ+Ⓖ

後蹴連腿こうしゅうれんたい

⇗ⓀⓀ

伏挑撃
ふくちょうげき
⇩Ⓟ

各種投げ技

仰穿腿
ぎょうせんたい
⇩Ⓚ

月牙叉撃
げつがさいげき
⬇⇘Ⓟ

側端仙蹴
そくたんせんしゅう
⇨Ⓚ

シュン

攻撃発生が遅い技が多いため、自分から攻めるのは苦手。トリッキーな動きと回避能力の高い技を駆使して相手を翻弄しよう。相手の攻めを挑撃や伏挑撃で止め、自分が有利な状態になったら仰飲杯手や側端脚といった中段攻撃と投げ技の2択を迫る。このとき、見切られにくい下段攻撃の後蹴連腿や、後述する側端仙蹴からの攻めを行ってもいい。逆に攻めが失敗し、ガード後、不利な状態になったら、向側後避を使って相手の2択を回避する。向側後避後は派生技の向側後避払手まで出しておくと、カウンターをとれたり、相手の技の硬化時間中に当てられる。向側後避に対して攻めてくる場合、龍尾脚や挑腕栽手などを最速で出して迎撃。最後に張果老構えを使った攻め方だが、起点は側端仙蹴。ガードされてもその後、横掃仙撃か側端仙蹴を出しておけば割り込まれない。それらの技のあとはフローチャート通りに動けば、相手が離れない限り攻め続けられるはずだ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
スペースリオン	リオン	18	1074	883	NORMAL	
レッドキャップ（後）		ブラウンキャップ（前）				

仰穿腿
ぎょうせんたい
⇩Ⓚ

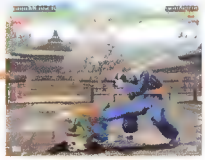
龍尾脚
りゅうびきゃく
⇧Ⓚ+Ⓖ

後蹴連腿
こうしゅうれんたい
⇗ⓀⓀ

横掃撃
おうそうげき
⇦Ⓟ

各種投げ技

仰穿腿ぎょうせんたい



⇩Ⓚ

単飛跳撃たんひちょうげき

Ⓚ+Ⓖ

仰飲杯手
ぎょういんはいしゅ
⇘Ⓟ

向側後避払手
こうそくこうひふつしゅ
⇗または⇖Ⓟ+Ⓚ+ⓀⓅ

シュン

横掃仙撃
おうそうせんげき
Ⓟ

側端仙蹴
そくたんせんしゅう
Ⓚ

前旋掃腿
ぜんせんそうたい
Ⓚ+Ⓖ

ガード

ノーマルヒット

ノーマルヒット

伏挑撃
ふくちょうげき
⇩Ⓟ

単飛跳撃
たんひちょうげき
Ⓚ+Ⓖ

後蹴連腿
こうしゅうれんたい
⇗ⓀⓀ

仰飲杯手
ぎょういんはいしゅ
⇘Ⓟ

各種投げ技

ソングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ちび太	リオン	29	9990	10	SUPER	
緑幻球	マンティスヘッド					

リオン・ラファール

(Lion Rafale)

プロフィール

国籍／フランス

性別／男

血液型／AB型

職業／大学生

趣味／ナイフ収集

身長／171センチ

体重／63キロ

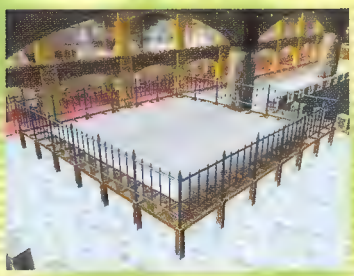
スリーサイズ／B90－W84－H88

格闘スタイル／蟷螂拳

1Pカラー

自信満々で3度に渡って挑んだ世界格闘トーナメント。しかし、思い通りに結果がついてこず、帰国後、落胆しきっていたリオン。自分自身に対する自信すら失いなくしかけていたときに、父親からの叱咤激励を受ける。これをきっかけに蟷螂拳のトレーニングを再開し、日に日に元気と力を取り戻していった。数ヶ月後、自信を完全に取り戻したリオンのもとに第4回世界格闘トーナメントへの招待状が届く。「今度こそは負けない！僕が一番さ！」さっそうとお気に入りのバイクに乗り、トーナメント会場へ向けて旅立った。

2Pカラー



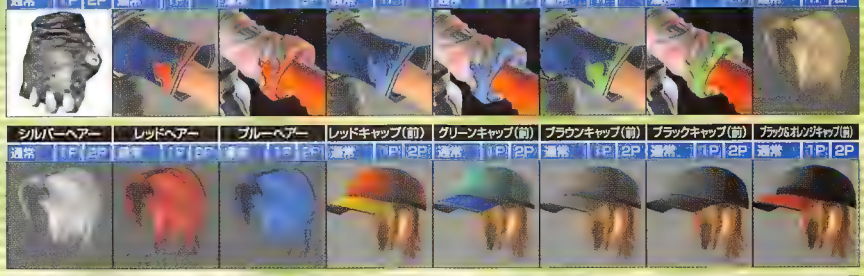
バックスタイルキャップ	シルバーピアス
通常 1P 2P	通常 1P 2P

入手可能アイテム

メタルレザーチョーカー	ピンクゴーグルサングラス	ブルーキャップ	ニットキャップ	スウェードキャップ	ヘルメット(白)	カウボーイハット(黒)	ノーズピアス
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

スケルトンピアス	ドラゴンネイルピアス	フレアーペンダント	スカルボーンネックレス	ウィンドハートネックレス	スカルボーンズネックレス	イエローゴーグルサングラス	サングラス(緑)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

シルバーナックル	袖の色変え(赤)	袖の色変え(赤)	袖の色変え(青)	袖の色変え(青)	袖の色変え(緑)	袖の色変え(緑)	ブロンドヘアー
通常 1P 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P



シルバーヘアー	レッドヘアー	ブルーヘアー	レッドキャップ(前)	グリーンキャップ(前)	ブラウンキャップ(前)	ブラックキャップ(前)	ブラック&オレンジキャップ(前)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

レッドキャップ(後)	グリーンキャップ(後)	ブラウンキャップ(後)	ブラックキャップ(後)	ブラック&オレンジキャップ(後)	熱血ヘルメット	ショッキングヘルメット	クールガイヘルメット
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

ターメリックヘルメット	じゃじゃ馬テンガロンハット	ターコイズテンガロンハット	スカイブルーテンガロンハット	レインボーテンガロンハット	エッ、ヘルメット!?	マンディスヘッド	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	敵い見逃し	攻撃発生開始（フレーム）
		打撃技					
とうすい	統捶	（敵近く）Ⓟ	上段	10			12
とうすい	統捶	Ⓟ	上段	10			12
とうすい	統捶	➡Ⓟ	上段	10	踏み込む		12
こうしゅれんすい	勾手連捶	ⓅⓅ	上段	10			9
れんかんせんしょう	連環穿掌	ⓅⓅⓅ	上段	12			9
れんすいそうしゅ	連捶掃手	ⓅⓅ⇩Ⓟ	下段	20			21
れんすいたい	連捶腿	ⓅⓀ	上段	20			11
かとうすい	下統捶	⇩Ⓟ	下段	8	立ちガード可		13
かとうすい	下統捶	⬇Ⓟ	下段	8	立ちガード可		13
りゅうせいこうしゅげき	流星勾手撃	⇩⇗⇦Ⓟ	中段	20	さばき判定あり		27
りゅうせいこうしゅれんげき	流星勾手連撃	⇩⇗⇦ⓅⓅ	中段	18			29
ばんちゅう	盤肘	⇨Ⓟ	中段	14			14
ばんちゅうれんかんしゅ	盤肘連環手	⇨ⓅⓅ	中段	18		1	28
しっぽしょうせんしゅ	疾歩昇穿手	⬇⇨Ⓟ	中段	22			15
せんしっぽ	箭疾歩	⇨⇨Ⓟ	中段	30		1	27
はいてんこうしゅ	背転勾手	⇦Ⓟ	中段	16			16
れんせんはいこうしゅ	連旋背勾手	⇦ⓅⓅ	中段	16			18
てんしんとうろうれんきゃく	転身螳螂連脚	⇦ⓅⓅⓀ	中段	25			28
しんぽとうろうそうしゅ	進歩螳螂掃手	⇦⇧Ⓟ	下段	15			27
せんいんしょう	穿陰掌	⇧Ⓟ	中段	14			16
らくげきしょう	落撃掌	⇧ⓅⓅ	中段	20			13
そうこうしゅ	掃勾手	⬇⇧Ⓟ	下段	7	立ちガード可		13
れんそうこうしゅ	連掃勾手	⬇⇧ⓅⓅ	下段	10			13
とうげきすい	騰撃捶	⇗Ⓟ	下段	12			17
とうげきれんすい	騰撃連捶	⇗ⓅⓅ	下段	8			6
せんしんたい	穿心腿	Ⓚ	上段	25	ⓒでキャンセル可		13
せんしんたい	穿心腿	➡Ⓚ	上段	25	踏み込む、ⓒでキャンセル可		13
れんせんたい	連旋腿	ⓀⓀ	上段	20			16
あつたい	軌腿	⇩Ⓚ	下段	12			18
ぜんそうたい	前掃腿	⇩ⓀⓀ	下段	20			17
とうせんたい	登旋腿	⇩ⓀⓀ＋Ⓖ	上段	30		1	20
こうしゅていしつ	勾手提膝	⇨Ⓚ	中段	20			14
ふじんきゃく	斧刃脚	⇨⇨Ⓚ	中段	10			18
ふじんれんたんきゃく	斧刃連端脚	⇨⇨ⓀⓀ	中段	25			11
せんぷうたい	旋風腿	⇧Ⓚ	中段	25			18
かとうたい	掛統腿	⇧ⓀⓀ	上段	30			23
だんたい	弾腿	⇧Ⓚ	中段	24			17
せんきゅうたい	穿弓腿	⇗Ⓚ	下段下段	7、20			16、23
せんてんくうきゃく	閃転空脚	⇖Ⓚ	中段	20			30

ングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
直帰田さん	リオン	10	45	52	NORMAL	
ブラウンキャップ（後）	カウボーイハット（黒）					

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚ます	攻撃発生開始（フレーム）
そうじせんぷう	双耳旋風	Ⓟ+Ⓚ	中段	24		2	20
とうほそうしゅ	偸歩掃手	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段	15			19
てんしんとうほそうしゅ	転身偸歩双手	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	15	振り向き状態へ		21
てんしんとうほそうしゅ	転身偸歩双手	⇨Ⓟ+Ⓚ⇦	中段	—			
てんしんとうほそうしゅきゃく	転身偸歩双手脚	⇨Ⓟ+ⓀⓀ	中段	15			19
うこうしん	右勾心	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	10			12
りゅうせいれんこうしゅ	流星連勾手	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中段	14			8
れんさんすいばんちゅう	連三捶盤肘	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	14			20
たいざんそうこうしゅ	泰山双勾手	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段	25	ため可能、ため時ダメージ38、ため時中段	2（ため時）	31（ため時49）
じゅうちょうせんしょう	縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	20			15
そくほはいそうしゅ	倒歩背掃手	⇦Ⓟ+Ⓚ	下段	20			21
しゃほしゃそうすい	斜歩斜掃捶	⇗Ⓟ+Ⓚ	下段	20			17
こうそうたい	後掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	24			20
てんしんりょういんきゃく	転身撩陰脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	24			25
せんぷうらくきゃく	旋風落脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	35	振り向き状態へ	1	32
せんぷうはいそうしゅ	旋風背双手	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	中段	12			23
せんぷうはいそうしゅ	旋風背双手	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇗Ⓟ	中段	12	振り向き状態へ		23
せんぷうしょうきゃく	旋風踵脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下段	22	振り向き状態へ		28
しっちそうたい	疾地掃腿	⇦Ⓚ+Ⓖ	下段	24		1	26
ぜんそうてんしんきゃく	前掃転身脚	⇗Ⓚ+Ⓖ	下段	20	振り向き状態へ		24
まばんしゅ	磨盤手	（⇩方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30		1	26
まばんしゅ	磨盤手	（⇧方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	30		1	26
特殊行動							
しゃぜんほ	斜前歩	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	-	特殊行動		
しゃぜんほ	斜前歩	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	-	特殊行動		
しゃこうほ	斜後歩	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
投げ技							
はとうしゅしゅうたい	破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
しちせいてんぷんちゅう	七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
はいかせんてん	擺下尖転	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	—		8
しちせいちょうひほぜん	七星跳飛捕蝉	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	—		8
しちせいちょうひほぜん	七星跳飛捕蝉	（敵の背後が壁）⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	壁投げ		8
とざんほんしゃきゃく	登山翻車脚	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35			8
さいしゅほうこう	採取砲轟	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50		1	8
ひてんそうくうきゃく	飛転双空脚	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
ぼくほ	撲歩	⇨⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	キャッチ投げ		19
よくしん	翼進	⇨⇗Ⓟ+Ⓖ⇩	投げ	0	投げコンボ		
よくしん	翼進	⇨⇗Ⓟ+Ⓖ⇧	投げ	0	投げコンボ		

リオン

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
つんつくつん	リオン	25	1640	356	NORMAL	
スウェードキャップ	ターコイズテンガロンハット					

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
らくしゅそうしゅ	落首双手	⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	55	投げコンボ		
らくしゅだんたい	落首断腿	⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	55	投げコンボ		
てんしんそうこうしゅ	貼身双勾手	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60		1	8
ほんしんていしつ	翻身提膝	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
ほんしんていしつ	翻身提膝	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
れんこうしゅはいしゅう	連勾手背襲	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50		1	8
ジャンプ攻撃							
とうくうはいげきしょう	騰空背撃掌	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			44
らくほとうすい	落歩統捶	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			27
とうくうげきしょう	騰空撃掌	（ジャンプ上昇中）⇦Ⓟ	中段	25			30
とうくうしょうきゃく	騰空踵脚	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	22			10
ちそうしょうきゃく	地掃踵脚	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	下段	20			12
とうくうしょうきゃく	騰空踵脚	（ジャンプ上昇中）⇨Ⓚ	中段	25			10
ダウン攻撃							
らくせんしゅ	落穿手	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	12			17
ひてんらくたい	飛転落腿	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			33
敵が背後にいるときの攻撃							
はいれんせんしょう	背連穿掌	Ⓟ	上段上段	12、12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		12、24
はいほそうしゅ	背歩掃手	⇩Ⓟ	下段	24	背後への攻撃		15
こうせんきゃく	後穿脚	Ⓚ	上段	30	背後への攻撃		10
かいかきゃく	廻掛脚	⇩Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		14
はいしんせんしょう	背身尖掌	Ⓟ+Ⓚ	上段	14	背後への攻撃、先行入力		15
振り向き攻撃							
せんしょうはいてん	穿掌背転	⇦⇦Ⓟ	上段	14	攻撃後、敵に背を向ける		14
こうしゅうたい	後蹴腿	⇦⇦Ⓚ	上段	25	攻撃後、敵に背を向ける		15
かせんたいはいてん	下旋腿背転	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	24	攻撃後、敵に背を向ける		16
壁技							
すいしょうこうきゃく	垂翔後脚	（自分の前が壁）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30			45
へきかいほんきゃく	壁回翻脚	（自分の前が壁）⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	—	—	特殊行動		
起き上がり攻撃							
せんきゅうれんたい	穿弓連腿	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段中段	10、10			23、33
はいとうききゃく	背登起脚	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
はいとうききゃく	背登起脚	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
はいとうききゃく	背登起脚	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ティモヤン	リオン	2	9	23	NORMAL	113
バックスタイルキャップ		ヘルメット（白）				

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	厳しい覚悟し	攻撃発生開始（フレーム）
ちょうてんしょうきゃく	跳転踵脚	（うつ伏せ頭）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			30
とうせんきゃく	登旋脚	（うつ伏せ頭、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
とうせんきゃく	登旋脚	（うつ伏せ頭、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
とうせんきゃく	登旋脚	（うつ伏せ、後転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
とうせんきゃく	登旋脚	（仰向け足）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			34
とうせんきゃく	登旋脚	（仰向け足、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
とうせんきゃく	登旋脚	（仰向け足、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
とうせんきゃく	登旋脚	（仰向け足、後転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
はいとうききゃく	背登起脚	（仰向け頭）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			34
はいとうききゃく	背登起脚	（仰向け頭、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
はいとうききゃく	背登起脚	（仰向け頭、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
はいとうききゃく	背登起脚	（仰向け頭、前転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
しっちはいせんたい	疾地背旋腿	（うつ伏せ足）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			29
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ足、ディレイ）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ足、横転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ足、前転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ頭）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			33
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ頭、横転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（うつ伏せ頭、後転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け足）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			34
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け足、ディレイ）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け足、横転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け足、後転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け頭）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			34
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け頭、ディレイ）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け頭、横転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
しっちせんたい	疾地旋腿	（仰向け頭、前転）↓Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18

打撃技

統捶とうすい

(敵近く)Ⓟまたは Ⓟまたは➡Ⓟ

上段	10	12

勾手連捶こうしゅれんすい

Ⓟ

上段	10	9

連環穿掌れんかんせんしょう

Ⓟ

上段	12	9

連捶腿れんすいたい

Ⓚ

上段	20	11

連捶掃手れんすいそうしゅ

⇩Ⓟ

下段	20	21

下統捶かとうすい

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	8	13

※立ちガード可

流星勾手撃りゅうせいこうしゅげき

⇩⇧⇦Ⓟ

中段	20	27

流星勾手連撃りゅうせいこうしゅれんげき

Ⓟ

中段	18	29

盤肘ばんちゅう

⇨Ⓟ

中段	14	14

盤肘連環手ばんちゅうれんかんしゅ

Ⓟ

中段	18	28

疾歩昇穿手しっぽしょうせんしゅ

⬇⇨Ⓟ

中段	22	15

箭疾歩せんしっぽ

⇨⇨Ⓟ

中段	30	27

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
バカンスリオン	リオン	15	509	624	NORMAL	
ショッキングヘルメット		フレアーペンダント				

打撃技

背転勾手はいてんこうしゅ

⇦Ⓟ

中段	16	16

連旋背勾手れんせんはいこうしゅ

Ⓟ

中段	16	18

転身螳螂連脚てんしんとうろうれんきゃく

Ⓚ

中段	25	28

進歩螳螂掃手しんぽとうろうそうしゅ

⇦⇧Ⓟ

下段	15	27

穿陰掌せんいんしょう

⇧Ⓟ

中段	14	16

落撃掌らくげきしょう

Ⓟ

中段	20	13

掃勾手そうこうしゅ

⬇⇧Ⓟ

下段	7	13

※立ちガード可

連掃勾手れんそうこうしゅ

Ⓟ

下段	10	13

騰撃捶とうげきすい

⇗Ⓟ

下段	12	17

騰撃連捶とうげきれんすい

Ⓟ

下段	8	6

穿心腿せんしんたい

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段	25	13

※Ⓖでキャンセル可

連旋腿れんせんたい

Ⓚ

上段	20	16

軌腿あつたい

⇩Ⓚ

下段	12	18

前掃腿ぜんそうたい

Ⓚ

下段	20	17

登旋腿とうせんたい

Ⓚ＋Ⓒ

上段	30	20

斧刃脚ふじんきゃく

⇨⇨Ⓚ

中段	10	18

斧刃連端脚ふじんれんたんきゃく

Ⓚ

中段	25	11

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
萩中リオン	リオン	27	2736	435	NORMAL	
シルバーピアス	ウィンドハートネックレス	サングラス(緑)	じゃじゃ馬テンガロンハット			

勾手提膝こうしゅていしつ

⇨Ⓚ

中段	20	14

旋風腿せんぷうたい

⇧Ⓚ

中段	25	18

掛統腿かとうたい

Ⓚ

上段	30	23

弾腿だんたい

⇦Ⓚ

中段	24	17

穿弓腿せんきゅうたい

⇨Ⓚ

下段下段	7、20	16、23

閃転空脚せんてんくうきゃく

⇗Ⓚ

中段	20	30

双耳旋風そうじせんぷう

Ⓟ＋Ⓚ

中段	24	20

偸歩掃手とうほそうしゅ

⇩Ⓟ＋Ⓚ

下段	15	19

転身偸歩双手てんしんとうほそうしゅ

⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	15	21

転身偸歩双手脚てんしんとうほそうしゅきゃく

Ⓚ

中段	15	19

右勾心うこうしん

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

上段	10	12

流星連勾手りゅうせいれんこうしゅ

Ⓟ

中段	14	8

連三捶盤肘れんさんすいばんちゅう

P

中段	14	20

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
蜂川かぶと	リオン	8	67	88	NORMAL	758
メタルレザーチョーカー		スケルトンピアス				

打撃技

泰山双勾手たいざんそうこうしゅ

⇦Ⓟ+Ⓚ

上段(ため時中段) 25(ため時38) 31(ため時49)

縦跳穿掌じゅうちょうせんしょう

⇧Ⓟ+Ⓚ

中段	20	15

斜歩斜掃捶しゃほしゃそうすい

⇗Ⓟ+Ⓚ

下段	20	17

倒歩背掃手そくほはいそうしゅ

⇖Ⓟ+Ⓚ

下段	20	21

後掃腿こうそうたい

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	24	20

転身撩陰脚てんしんりょういんきゃく

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	24	25

旋風落脚せんぷうらくきゃく

⇦⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	35	32

旋風背双手せんぷうはいそうしゅ

⇩Ⓟまたは ⇗Ⓔ

中段	12	23

旋風踵脚せんぷうしょうきゃく

⇩Ⓚ

下段	22	28

疾地掃腿しっちそうたい

⇗Ⓚ+Ⓖ

下段	24	26

前掃転身脚ぜんそうてんしんきゃく

⇗Ⓚ+Ⓖ

下段	20	24

磨盤手まばんしゅ

(⇩または⇧方向溜け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段	30	26

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
光にお仕事英子さん	リオン	22	711	440	NORMAL	
レッドヘアー	レッドキャップ(前)					

特殊行動

斜前歩しゃぜんほ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖまたは⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

斜後歩しゃごうほ

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

投げ技

破刀手秋腿はとうしゅしゅうたい

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 40 8

七星天分肘しちせいてんぶんちゅう

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 50 8

擺下尖転はいかせんてん

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 0 8

七星跳飛捕蝉しちせいちょうひほぜん

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 45 8

七星跳飛捕蝉しちせいちょうひほぜん

(敵の背後が壁)⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

登山翻車脚とざんほんしゃきゃく

⬇⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 35 8

採取砲靠さいしゅほうこう

⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 50 8

飛転双空脚ひてんそうくうきゃく

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 50 8

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ふっさり人間	リオン	21	689	477	NORMAL	
袖の色変え(緑)	スカルボーンネックレス					

投げ技

撲歩ぼくほ

⇨⇗Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 0 19

翼進よくしん

⇩
投げ 0 -

落首双手らくしゅそうしゅ

Ⓟ+Ⓖ
投げ 55 -

翼進よくしん

⇧
投げ 0 -

落首断腿らくしゅだんたい

Ⓟ+Ⓖ
投げ 55 -

貼身双勾手てんしんそうこうしゅ
⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 60 8

翻身提膝ほんしんていしつ
(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

連勾手背襲れんこうしゅはいしゅう
(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

ジャンプ攻撃

騰空背撃掌とうくうはいげきしょう
(ジャンプ上昇中)Ⓟ
中段 25 44

落歩統捶らくほとうすい
(ジャンプ中)Ⓟ
中段 25 27

ソングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ぷりぷりプリンス	リオン	16	582	622	NORMAL	
ブルーキャップ	ブラックキャップ(前)					

ジャンプ攻撃

騰空撃掌とうくうげきしょう
（ジャンプ上昇中）⇗Ⓟ
中段　25　30

騰空踵脚とうくうしょうきゃく
（ジャンプ中）Ⓚ
中段　22　10

地掃踵脚ちそうしょうきゃく
（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ
下段　20　12

騰空踵脚とうくうしょうきゃく
（ジャンプ上昇中）⇖Ⓚ
中段　25　10

ダウン攻撃

落穿手らくせんしゅ
（敵ダウン時）⇘Ⓟ
-　12　17

飛転落腿ひてんらくたい
（敵ダウン時）⇧Ⓟ
-　25　33

敵が背後にいるときの攻撃

背連穿掌はいれんせんしょう
Ⓟ
上段上段　12、12　12、24

背歩掃手はいほそうしゅ
⇩Ⓟ
下段　24　15

後穿脚こうせんきゃく

Ⓚ
上段　30　10

廻掛脚かいかきゃく

⇩Ⓚ
下段　20　14

背身尖掌はいしんせんしょう

Ⓟ＋Ⓚ
上段　14　15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
蕚の内りおん	リオン	29	999	1	SPECIAL	
紅幻球	シルバーナックル	レインボーテンガロンハット				

振り向き攻撃

穿掌背転せんしょうはいてん

⇦⇦Ⓟ

上段	14	14

後蹴腿こうしゅうたい

⇦⇦Ⓚ

上段	25	15

下旋腿背転かせんたいはいてん

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ

上段	24	16

壁技

垂翔後脚すいしょうこうきゃく

（自分の前が壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段	30	45

壁回翻脚へきかいほんきゃく

（自分の前が壁）⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃

穿弓連腿せんきゅうれんたい

（うつ伏せ足）⒦⒦⒦

中段中段	10、10	23、33

跳転踵脚ちょうてんしょうきゃく

（うつ伏せ頭）⒦⒦⒦

中段	20	30

登旋脚とうせんきゃく

（仰向け足）⒦⒦⒦

中段	20	34

背登起脚はいとうききゃく

（仰向け頭）⒦⒦⒦

中段	20	34

疾地背旋腿しっちはいせんたい

（うつ伏せ足）⬇⒦⒦⒦

下段	20	29

疾地旋腿しっちせんたい

（うつ伏せ頭または仰向け）⬇⒦⒦⒦

下段	20	33

ソングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
Mk．2	リオン	28	3226	336	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク		ブルーヘアー				

リオンの有効な連係技

リオン空中基本コンボ①

疾歩昇穿手がカウンターヒットし、相手が浮き上がったら、右勾心を当てて、すぐに三捶盤肘を叩き込む。体重に関係なく、ほとんどのキャラクターに入る基本的な空中コンボのひとつだ。まずはこれから覚えよう。

疾歩昇穿手しっぽしょうせんしゅ

⬇⇨Ⓟ（カウンター）

右勾心うこうしん

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

リオン空中基本コンボ②

疾歩昇穿手がカウンターヒットしたあと、浮いている相手にすばやく後蹴腿～背身尖掌を入れて、最後は勾手提膝を叩き込む。軽量級と中量級限定の空中コンボだ。成功させるには、すべて最速でコマンド入力を行おう。

疾歩昇穿手しっぽしょうせんしゅ

⬇⇨Ⓟ（カウンター）

特殊ダウンからのコンボ

箭疾歩や流星勾手撃がヒットして相手がその場で崩れたときや、双耳旋風などで地面に叩きつけたあとは、バウンドコンボを仕掛けることが可能だ。いろいろな技が決まるが、斧刃連端脚で追い打ちを仕掛けるのが基本だ。

箭疾歩せんしっぽ

⇨⇨Ⓟ

または 流星勾手撃りゅうせいこうしゅげき

⇩⇘⇦Ⓟ

登山翻車脚からのコンボ

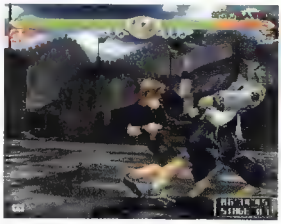
バウンドコンボを狙える登山翻車脚後は旋風落脚で追い打ちを行い、相手が受け身をしなかったら、そのままダウン攻撃にいく。相手が受け身を取ると予想した場合、旋風踵脚からの派生技につなごう。

登山翻車脚とざんほんしゃきゃく

⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ

リオン・CPUとの戦い方

CPU戦では下統捶から疾歩昇穿手という連係で攻め続け、下統捶後にすぐに投げ技を狙うのが有効。このとき、投げ技は登山翻車脚などを使うといい。CPUが下統捶を避け始めたら、避け攻撃を待ちガードして投げよう。



対CPU戦で●有効な技は

疾歩昇穿手しっぽしょうせんしゅ

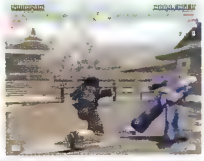
⬇⇨Ⓟ

下統捶からつなげるタイミングを変えてうまくカウンターをとろう！

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
2代目リオン	リオン	0	347	364	RIVAL	

スピーディに攻め入り、一気にたたみかけろ！

連三捶盤肘れんさんすいばんちゅう



⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

後蹴腿こうしゅうたい

⇦⇦Ⓚ

後蹴腿～背身尖掌こうしゅうたい～はいしんせんしょう

ⓅⓅ＋Ⓚ

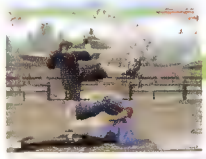
勾手提膝こうしゅていしつ

⇨Ⓚ

または 双耳旋風そうじせんぷう

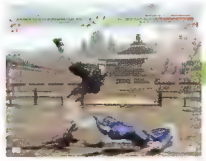
Ⓟ＋Ⓚ

斧刃連端脚ふんじんれんたんきゃく



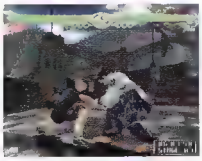
⇨⇨ⓀⓀ

旋風踵脚せんぷうしょうきゃく



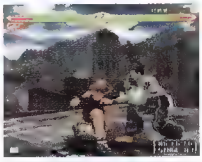
⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ

下統捶かとうすい



⇩Ⓟ

連三捶盤肘れんさんすいばんちゅう



⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

登山翻車脚とざんほんしゃきゃく

⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ

連三捶盤肘でアグレッシブに！

自分から攻めたければ連三捶盤肘などを使うといい。3発めにディレイをかけるとよくカウンターヒットする。カウンターヒット後はその場に崩れるので、斧刃連端脚などで確実に追撃だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
あーさん	アオイ	20	1204	409	NORMAL	
和風ポニーテール(金)	純白華の袴アオイショート(金)				蓮華の袴	

リオンの戦術

下統捶
かとうすい
⇩Ⓟ

右勾心うこうしん

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

牽制で使う技は右勾心から始まる連係攻撃だ。まずは右勾心のみで牽制し、攻めの主導権を握る。このあとは連係をつないでいき、3発めを意識させて相手を立ちガードで釘づけにするか、または避け行動を誘い、それに対して投げ技と後掃腿で対応する。この連係による攻めを意識させたら、右勾心を単発で使う。このあとで有効な選択肢は、盤肘や後掃腿と投げ技。これらで相手のガードを崩していく。なお、盤肘後はそのまま派生技を使わず、盤肘の状況を見て技を変化させるようにしたい。相手の連係を下統捶などで止めた場合は、疾歩昇穿手と投げ技で2択を仕掛けるのがベストだ。なお、時間的な有利不利だけを考えた場合、疾歩昇穿手をつなげられるのは下統捶がヒットしたときだけだ。しかし、ガードされた場合でもモーション的に相手の技をかわしながら攻撃できるので、試合の展開や相手の反撃によっては狙ってもいい。

各種投げ技

盤肘
ばんちゅう
⇨Ⓟ

ノーマルヒット

カウンター

疾歩昇穿手しっぽしょうせんしゅ

⇩⇨Ⓟ

ノーマルヒット

後掃腿こうそうたい

⇩Ⓚ＋Ⓖ

流星連勾手りゅうせいれんこうしゅ

⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	攻	防	動	特殊
霧のアオイ	アオイ	0	425	491	RIVAL	

下統捶
かとうすい
⇩Ⓟ

旋風腿
せんぷうたい
⇧Ⓚ

後蹴腿こうしゅうたい
背身尖掌はいしんせんしょう

⇦⇦Ⓚ
Ⓟ+Ⓚ
※バックダッシュ後に

盤肘
ばんちゅう
⇨Ⓟ

後掃腿こうそうたい

⇩Ⓚ+Ⓖ

各種投げ技

後掃腿こうそうたい

⇩Ⓚ+Ⓖ

連三捶盤肘れんさんすいばんちゅう

⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ

各種投げ技

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
クリック5回半宣言	アオイ	22	1436	359	NORMAL	
銀髪セミロング	白波の首飾り	尼僧頭巾(紅)	ヒスイの勾玉			

梅小路　葵

（うめのこうじ　あおい）

1Pカラー

プロフィール

国籍／日本

性別／女

血液型／A型

職業／大学生

趣味／生け花

身長／162センチ

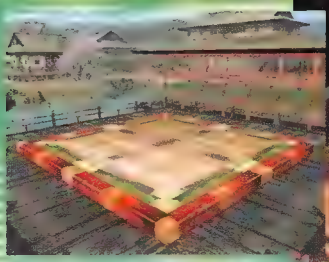
体重／47キロ

スリーサイズ／B83－W53－H86

格闘スタイル／合気柔術

第3回世界格闘トーナメント大会で緒戦敗退という結果に終わった葵は、自分がいかに「井の中の蛙」であったかを知る。帰国後、さらに自らの技を極めるために合気道や古武術だけでなく、他の武術に対する知識を高めていった。そして、完成を見た自らの武術を試すべく、第4回世界格闘トーナメントへと出発した。

2Pカラー



入手可能アイテム

和風ポニーテール	紅白柄鉢巻	藤の花イヤリング	絹織大扇子	アオイショート	歌舞伎スター(銀)	尼僧頭巾	白絹鉢巻
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

鬼般若の面	般若の面	鬼神の面	おかめ面	白銀の耳飾り	紅華の耳飾り	豪華大扇子	青小刀
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

脇小刀	白波の首飾り	金紐の首飾り	ヒスイの勾玉	胡蝶の袴	華華の袴	龍神の袴	蓮華の袴
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P
				1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる

流波紋の袴	花鳥風月の袴	唐草の袴	純白華の袴	金髪セミロング	銀髪セミロング	和風ポニーテール(金)	和風ポニーテール(銀)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P
1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる	1P、2Pでカラーが異なる				

アオイショート(金)	アオイショート(銀)	歌舞伎スター(紅)	歌舞伎スター(藍)	歌舞伎スター(若草)	歌舞伎スター(黄金)	尼僧頭巾(紫)	尼僧頭巾(紅)
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

能楽の殿	ぷりっこちゃん	にゃーごニャンコ	ツタンカーメンのマスク
争奪 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	間合い覚えレ	攻撃発生開始（フレーム）
		打撃技					
だとつ	打突	（敵近く）Ⓟ	上段	10			11
だとつ	打突	Ⓟ	上段	10			11
だとつ	打突	➡Ⓟ	上段	10	踏み込む		11
だとつ	打突	⬅Ⓟ	上段	10			11
にれんとつ	二連突	ⓅⓅ	上段	10			8
にれんとつおうちゅう	二連突横肘	ⓅⓅⓅ	上段	12			12
れんとつこだち	連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ	中段	25			18
れんとつこだち～てんちいんよう	連突小太刀～天地陰陽	ⓅⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	―	―	特殊行動、天地陰陽へ		
れんとつくさなぎ	連突草薙	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段	20	Ⓖでキャンセル可		19
れんとつくさなぎ～てんちいんよう	連突草薙～天地陰陽	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	―	―	特殊行動、天地陽へ		
にれんとつおうだ	二連突横打	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	20	Ⓖでキャンセル可		19
れんとつきぬぐるま	連突絹車	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中段	20	Ⓖでキャンセル可		23
にれんとつくぎきゃく	二連突釘脚	ⓅⓅⓀ	上段	20			14
しょうげりがさね	掌蹴り重ね	ⓅⓀ	上段	20			14
げだんしょうだ	下段掌打	⇩Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
げだんしょうだ	下段掌打	⬇Ⓟ	下段	9	立ちガード可		12
ちゅうだんひじあて	中段肘当	⇨Ⓟ	中段	15			14
つむじさくら	旋桜	⇨ⓅⓅ	中段	15	寸止め可能		21
ころもぐるま	衣車	⇨⇨Ⓟ	中段	25	寸止め可能		17
じょうだんのあて	上段の当て	⇨⇦Ⓟ	上段	10	さばき判定あり	1	25
おうぎばらい	扇払い	⇦Ⓟ	上段	10	さばき判定あり	2	19
かさねあて	重ね当て	⇦⇨Ⓟ	中段中段	10、20			17、25
てんかい	天開	（⇦⇨Ⓟヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	投げ	25	打撃投げ		
りょうし	両止	⇦⇧Ⓟ	中段	20			13
そでしんけん	袖伸剣	⇧Ⓟ	中段	24	寸止め可能		18
そでしんけん～てんちいんよう	袖伸剣～天地陰陽	⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	―	―	特殊行動		
むそうは	無双破	⬇⇧Ⓟ	中段	18			15
そでぐるま	袖車	（⬇⇧Ⓟカウンターヒット時）⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ	25	打撃投げ		
すねくだき	脛砕き	⇗Ⓟ	下段	20			23
うえげり	上蹴り	Ⓚ	上段	20	Ⓖでキャンセル可		14
うえげり	上蹴り	➡Ⓚ	上段	20	Ⓖでキャンセル可		12
くさりがま	鎖鎌	ⓀⓀ	中段	15		1	19
らいじんは	雷刃破	⇨Ⓚ	中段	20			18
らいじんは～てんちいんよう	雷刃破～天地陰陽	⇨ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	―	―	特殊行動、天地陰陽へ		
くもげり	雲蹴り	⇨ⓀⓀ	上段	20			13
げだんけりあて	下段蹴り当	⇩Ⓚ	下段	12			14
なかかかとげり	中踵蹴り	⇧Ⓚ	中段	21			17
かかとぎり	踵切り	⇗Ⓚ	下段	20			15
ひらて	平手	Ⓟ＋Ⓚ	上段	8		1	12
ひらて	平手2	Ⓟ＋ⓀⓅ	上段	9		1	11
ひらて	平手3	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	上段	9		1	15
おうだ	横打	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	20			15
おうしゅうひじあて	横周肘当て	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中段	15	Ⓖでキャンセル可		23
ふぜくら	浮桜	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	20			16
じょうせいりゅうせんしょう	上勢柳扇掌	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	上段	14	Ⓖでキャンセル可	2	17
そうしょうだ	双掌打	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	20			24

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ザ・ゲリラ	アオイ	29	9990	10	SPECIAL	

橙幻球　鬼般若の面　花鳥風月の袴　能楽の鼓

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	新しい見まし	攻撃発生開始（フレーム）
ほうおうしゅ	鳳凰手	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段	15			16
くさなぎ	草薙	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20	寸止め可能		19
くさなぎ～てんちいんよう	草薙～天地陰陽	⇩Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	–	–	特殊行動、天地陰陽へ		
じょうだんけりあて	上段蹴り当て	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	18			16
すいげつとつ	水月突	⇨Ⓚ+ⒼⓅ	中段	15	さばき判定あり	1	32
おがみげり	拝み蹴り	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	25	振り向き状態へ、さばき判定あり		20
くうせいがとつげり	空勢瓦突蹴り	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	25			21
みかわしひじあて	身躱肘当て	（2方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	22			25
みかわしひじあて	身躱肘当て	（8方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	22			25
特殊行動							
てんちいんよう	天地陰陽	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	–	–	特殊行動、上中いなし、Ⓚ+Ⓖ+Ⓟ押したままで構え維持		1
りゅうすい	流水	（天地陰陽中）⇩	–	–	特殊行動		
りゅうすい	流水	（天地陰陽中）⇧	–	–	特殊行動		
投げ技							
こあて	小当	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
ろくだんおびとり	六段帯取	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
このはおとし	木の葉落とし	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
はんげつは	半月巴	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45			8
あいきなげ	合気投げ	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
おくりてまわし	送り手回し	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50		1	8
ちょうがらみ	蝶絡み	⇨⇧⇩⇗⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	30	投げコンボ		8
わきがらみ	脇絡み	⇦⇗⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	20	投げコンボ		8
ゆみがため	弓身固め	（脇絡みまたは蝶絡み後）⇨⇩または⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	20	投げコンボ		
いとまき	糸巻き	（脇絡みまたは蝶絡み後）⇨⇧または⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	35	投げコンボ		
えびおり	海老折り	（弓身固め後）⇩⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	25	投げコンボ		
かいびき	櫂引き	（弓身固め後）⇧⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	26	投げコンボ		
きりえおとし	桐枝落とし	⇧⇨⇩⇦または⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60			8
たいぼくたおし	大木倒	⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
たいぼくくだき	大木砕	⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇗⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ	上段投げ	20			
あやてとり	綾手取り	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
あやてとり	綾手取り	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
すぎたおし	杉倒	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
てきめとうしん	手極め倒身	（しゃがんだ敵）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60			8
しんのくらい	真之位	（しゃがんだ敵）⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	53			8
すぎたおし	杉倒	（しゃがんだ敵の背後）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50			8
あやてとり	綾手取り	（しゃがんだ敵の右側）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40			8
あやてとり	綾手取り	（しゃがんだ敵の左側）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40			8
返し技		※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ（天地陰陽は常に0）					
てんしんにゅうしん	転身入身	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	25	敵の右上段、右中段Ⓟ		1
うずねり	渦捻り	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	25	敵の左上段、右中段Ⓟ		1
えださき	枝副き	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	20	敵の右上段、右中段Ⓚ		1
くさびおとし	楔落とし	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	20	敵の左上段、左中段Ⓚ		1
こなみ	小波	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	0	敵の左上段、左中段回し蹴り		1
こなみ	小波	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	–	0	敵の右上段、右中段回し蹴り		1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
セニョール葵	アオイ	10	267	315	NORMAL	
唐草の袴	おかめ面					

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
うらせんりゅう	裏扇流	⇨Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の背後、左右上段、左右中段Ⓚ		1
うらこてがえし	裏小手返し	⇨Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の背後、左右上段、左右中段Ⓟ		1
りゅうのあぎと	龍の顎門	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の右肘		1
つたかずら	蔦かずら	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の右中段Ⓚ		1
おうぎさき	扇裂き	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左中段Ⓚ		1
おちばまい	落ち葉舞	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左膝		1
ふうしゃりん	風車輪	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の右膝		1
りゅうのあぎと	龍の顎門	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	30	敵の左肘		1
おおうず	大渦	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の右足サマー		1
おおうず	大渦	⇗Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左足サマー		1
こなみ	小波	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵の左下回し蹴り		1
こなみ	小波	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵の右下回し蹴り		1
せんりゅう	扇流	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の右下Ⓟ		1
せんりゅう	扇流	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左下Ⓟ		1
かえでおとし	楓落とし	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の右下Ⓚ		1
かえでおとし	楓落とし	⇩Ⓟ+Ⓚ	—	25	敵の左下Ⓚ		1
まもりみの	護り蓑	（自分仰向けダウン中に敵が頭側）Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵のⓅダウン攻撃		1
まもりみの	護り蓑	（自分仰向けダウン中に敵が頭側）Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵のⓀダウン攻撃		1
はさみおくり	鋏送り	（自分仰向けダウン中に敵が足側）Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵のⓅダウン攻撃		1
はさみおくり	鋏送り	（自分仰向けダウン中に敵が足側）Ⓟ+Ⓚ	—	0	敵のⓀダウン攻撃		1
りゅうせいしゅ	流制手	（天地陰陽中）	—	0	敵の右上段または右中段Ⓟ肘、いなし技	1	
りゅうせいしゅ	流制手	（天地陰陽中）	—	0	敵の左上段または左中段Ⓟ肘、いなし技	1	
はおぼろ	羽朧	（天地陰陽中）	—	0	敵の右上段または右中段Ⓚ、いなし技		
はおぼろ	羽朧	（天地陰陽中）	—	0	敵の左上段または左中段Ⓚ、いなし技		
はんげつぐるま	半月車	（天地陰陽中）	—	0	敵の右中段Ⓚ、いなし技		
はんげつぐるま	半月車	（天地陰陽中）	—	0	敵の左中段Ⓚ、いなし技		
はんげつぐるま	半月車	（天地陰陽中）	—	0	敵の右膝、いなし技		
はんげつぐるま	半月車	（天地陰陽中）	—	0	敵の左膝、いなし技		
ジャンプ攻撃							
とびしゅとう	飛び手刀	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			34
とびしゅとう	飛び手刀	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
とびまえげり	飛び前蹴り	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中段	18			20
とびかかとげり	飛び踵蹴り	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	20			10
とびかかとげり	飛び踵蹴り	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
ダウン攻撃							
たてしゅとう	縦手刀	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	10			19
くうせいこましゅとう	空勢駒手刀	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	—	25			30
えだくだき	枝砕き	（敵仰向けダウン時に自分が足側）⇧Ⓟ+Ⓖ	—	20	ダウン投げ		19
ふようじん	浮葉陣	（敵仰向けダウン時に自分が頭側）⇧Ⓟ+Ⓖ	—	20	ダウン投げ		19
うんすい	雲水	（敵うつ伏せダウン時に自分が足側）⇧Ⓟ+Ⓖ	—	25	ダウン投げ		19
ふどうじん	不動陣	（敵うつ伏せダウン時に自分が頭側）⇧Ⓟ+Ⓖ	—	20	ダウン投げ		19
敵が背後にいるときの攻撃							
しゅとうまわり	手刀廻	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		12
まわりうえげり	廻り上蹴り	Ⓚ	上段	20	背後への攻撃		15

アオイ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ダンシングアオイ	アオイ	18	1176	427	NORMAL	

和風ポニーテール（銀）　白絹鉢巻　アオイショート（銀）　紅華の耳飾り

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	動いい覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
くさりがま	鎖鎌	Ⓚ Ⓚ	中段	20	背後への攻撃		15
まわりすねげり	廻り脛蹴り	⇦Ⓚ	下段	20	背後への攻撃		15
まわりしゅとう	廻り手刀	⇩Ⓟ	下段	20	背後への攻撃		11
まわりしたげり	廻り下蹴り	⇩Ⓚ	下段	12	背後への攻撃		21
まわりうえげり	廻り上蹴り	⬇Ⓚ	上段	20	背後への攻撃		15
		振り向き攻撃					
うずまきしゅとう	渦巻手刀	⇦⇦Ⓟ	上段	14	振り向き攻撃、振り向き状態へ		16
		起き上がり攻撃					
くもわり	雲割り	（うつ伏せ足）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			29
たてわり	縦割り	（うつ伏せ足、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
たてわり	縦割り	（うつ伏せ足、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
たてわり	縦割り	（うつ伏せ足、前転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（うつ伏せ頭）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			28
かすみぎり	霞切り	（うつ伏せ頭、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（うつ伏せ頭、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（うつ伏せ、後転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（仰向け足）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			34
かすみぎり	霞切り	（仰向け足、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（仰向け足、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
かすみぎり	霞切り	（仰向け足、後転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
たてわり	縦割り	（仰向け頭）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			34
たてわり	縦割り	（仰向け頭、ディレイ）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
たてわり	縦割り	（仰向け頭、横転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
たてわり	縦割り	（仰向け頭、前転）Ⓚ Ⓚ Ⓚ	中段	20			16
みなもぎり	水面切り	（うつ伏せ足）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			29
みずぎり	水切り	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（うつ伏せ足、横転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（うつ伏せ足、前転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（うつ伏せ頭）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			33
みずぎり	水切り	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（うつ伏せ頭、横転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（うつ伏せ頭、後転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け足）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			34
みずぎり	水切り	（仰向け足、ディレイ）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け足、横転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け足、後転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け頭）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			34
みずぎり	水切り	（仰向け頭、ディレイ）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け頭、横転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18
みずぎり	水切り	（仰向け頭、前転）⬇Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下段	20			18

打撃技

打突だとつ

Ⓟまたは➡Ⓟまたは⬅Ⓟ

上段	10	11

二連突にれんとつ

Ⓟ

上段	10	8

二連突横肘にれんとつおうちゅう

Ⓟ

上段	12	12

連突小太刀れんとつこだち

Ⓚ

中段	25	18

※Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで天地陰陽へ

掌蹴り重ねしょうげりがさね

Ⓚ

上段	20	14

二連突釘脚にれんとつぐきゃく

Ⓚ

上段	20	14

連突草薙れんとつくさなぎ

⇩Ⓚ

下段	20	19

※Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで天地陰陽へ

下段掌打げだんしょうだ

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

二連突横打にれんとつおうだ

⇨Ⓟ

中段	20	19

※Ⓖでキャンセル可

連突絹車れんとつきぬぐるま

Ⓟ

中段	20	23

※Ⓖでキャンセル可

中段肘当ちゅうだんひじあて

⇨Ⓟ

中段	15	14

旋桜つむじさくら

Ⓟ

中段	15	21

※Ⓖでキャンセル可

衣車ころもぐるま

⇨⇨Ⓟ

中段	25	17

※Ⓖでキャンセル可

上段の当てじょうだんのあて

⇨⇦Ⓟ

上段	10	25

※さばき判定あり

扇払いおうぎばらい

⇦Ⓟ

上段	10	19

※さばき判定あり

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ドレママ	アオイ	5	39	53	NORMAL	443
アオイショート	胡蝶の袴					

打撃技

重ね当て かさねあて

⇦⇨Ⓟ

中段中段	10、20	17、25

天開 てんかい

(⇦⇨Ⓟヒット時) Ⓟ+Ⓖ

投げ	25	-

両止 りょうし

⇦⇘Ⓟ

中段	20	13

袖伸剣 そでしんけん

⇘Ⓟ

中段	24	18

※Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ、Ⓖでキャンセル可

無双破 むそうは

⬇⇘Ⓟ

中段	18	15

袖車 そでぐるま

(⬇⇘Ⓟカウンターヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ

投げ	25	-

脛砕き すねくだき

⇗Ⓟ

下段	20	23

上蹴り うえげり

Ⓚまたは➡Ⓚ

上段	20	14(➡Ⓚ時12)

鎖鎌 くさりがま

Ⓚ

中段	15	19

雷刃破 らいじんは

⇨Ⓚ

中段	20	18

※Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで天地陰陽へ

雲蹴り くもげり

Ⓚ

上段	20	13

下段蹴り当 げだんけりあて

⇩Ⓚ

下段	12	14

中踵蹴り なかかかとげり

⇘Ⓚ

中段	21	17

踵切り かかとぎり

⇗Ⓚ

下段	20	15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ネコどんぐりニャーアオイ		1	5	6	NORMAL	56

平手ひらて

Ⓟ＋Ⓚ

上段	8	12

平手2ひらて

Ⓟ

上段	9	11

平手3ひらて

Ⓟ

上段	9	15

横打おうだ

⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	15

横周肘当おうしゅうひじあて

Ⓟ

中段	15	23

※Ⓖでキャンセル可

浮桜ふざくら

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	16

上勢柳扇掌じょうせいりゅうせんしょう

⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ

上段	14	17

※Ⓖでキャンセル可

双掌打そうしょうだ

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	24

鳳凰手ほうおうしゅ

⇧Ⓟ＋Ⓚ

中段	15	16

草薙くさなぎ

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段	20	19

※Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで天地陰陽へ

上段蹴り当てじょうだんけりあて

⇨Ⓚ＋Ⓖ

上段	18	16

水月突すいげつとつ

Ⓟ

中段	15	32

※さばき判定あり

拝み蹴りおがみげり

⇦Ⓚ＋Ⓖ

中段	25	20

※さばき判定あり

空勢瓦突蹴りくうせいがとつげり

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段	25	21

身躱肘当てみかわしひじあて

（⇦または⇧方向選択中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段	22	25

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
パパアオイ	アオイ	14	512	385	NORMAL	
紅白柄鉢巻	絢爛大扇子	歌舞伎スター（黄金）		にゃーごニャンコ		

特殊行動

天地陰陽 てんちいんよう

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

-	-	1

流水 りゅうすい

（天地陰陽中）⇩または⇧

-	-	-

投げ技

小当 こあて

Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	40	8

六段帯取 ろくだんおびとり

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	50	8

木の葉落とし このはおとし

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	50	8

半月巴 はんげつは

⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	45	8

蝶絡み ちょうがらみ

⇨⇧⇩⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ

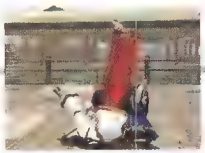
上段投げ	30	8

脇絡み わきがらみ

⇦⇦⇩⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	20	8

弓身固め ゆみがため



（脇絡みまたは蝶絡み後）⇨⇩または⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

投げ	20	-

海老折り えびおり

（弓身固め後）⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ

投げ	25	-

糸巻き いとまき

（脇絡みまたは蝶絡み後）⇨⇧または⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ

投げ	35	-

櫂引き かいびき

（弓身固め後）⇧⇩Ⓟ＋Ⓖ

投げ	26	-

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
万有引力アオイ	アオイ	0	269	155	RIVAL	

投げ技

合気投げあいきなげ
⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

送り手回しおくりてまわし
⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

桐枝落としきりえおとし

⇧⇨⇩⇦または⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 60 8

大木倒たいぼくたおし

⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

大木砕たいぼくくだき

⇨⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
投げ 20 -

綾手取りあやてとり

(敵の右または左側)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 40 8

綾手取りあやてとり

(しゃがんだ敵の右または左側)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 40 8

杉倒すぎたおし

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ
上段投げ 50 8

杉倒すぎたおし

(しゃがんだ敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 50 8

手極め倒身てきめとうしん
(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 60 8

真之位しんのくらい
(しゃがんだ敵)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
下段投げ 53 8

返し技

転身入身てんしんにゅうしん

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 25 1

渦捻りうずねり

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 25 1

枝割きえださき

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ
- 20 1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
比類なきアオイ	アオイ	24	2202	419	NORMAL	
金髪セミロング	金紐の首飾り	尼僧頭巾(紫)	脇小刀			

返し技

楔落とし くさびおとし

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ

-	20	1

小波 こなみ

⇦Ⓟ+Ⓚまたは⇗Ⓟ+Ⓚ

-	0	1

小波 こなみ

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	0	1

裏扇流 うらせんりゅう

⇨Ⓟ+Ⓚまたは⇘Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

裏小手返し うらこてがえし

⇨Ⓟ+Ⓚまたは⇘Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

龍の顎門 りゅうのあぎと

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

蔦かずら つたかずら

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

扇裂き おうぎさき

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

落ち葉舞 おちばまい

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

風車輪 ふうしゃりん

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	30	1

大渦 おおうず

⇗Ⓟ+Ⓚ

-	25	1

扇流 せんりゅう

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	25	1

楓落とし かえでおとし

⇩Ⓟ+Ⓚ

-	25	1

護り衰 まもりみの

(自分仰向けダウン中に敵が頭側)Ⓟ+Ⓚ

-	0	1

鋏送り はさみおくり

(自分仰向けダウン中に敵が足側)Ⓟ+Ⓚ

-	0	1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ビンタクィーン	アオイ	12	592	520	NORMAL	
藤の花イヤリング	草華の袴					

返し技

流制手りゅうせいしゅ

（天地陰陽中）

-	0	-

羽朧はおぼろ

（天地陰陽中）

-	0	-

半月車はんげつぐるま

（天地陰陽中）

-	0	-

ジャンプ攻撃

飛び手刀とびしゅとう

（ジャンプ上昇中）Ⓟ

中段	25	34

飛び手刀とびしゅとう

（ジャンプ中）Ⓟ

中段	25	26

飛び前蹴りとびまえげり

（ジャンプ上昇中）Ⓚ

中段	18	20

飛び踵蹴りとびかかとげり

（ジャンプ中）Ⓚ

中段	20	10

飛び踵蹴りとびかかとげり

（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ

中段	20	10

ダウン攻撃

縦手刀たてしゅとう

（敵ダウン時）⇦Ⓟ

-	10	19

空勢駒手刀くうせいこましゅとう

（敵ダウン時）⇧Ⓟ

-	25	30

枝砕きえだくだき

（敵仰向けダウン時に自分が足側）⇦Ⓟ＋Ⓖ

-	20	19

浮葉陣ふようじん

（敵仰向けダウン時に自分が頭側）⇦Ⓟ＋Ⓖ

-	20	19

雲水うんすい

（敵うつ伏せダウン時に自分が足側）⇦Ⓟ＋Ⓖ

-	25	19

不動陣ふどうじん

（敵うつ伏せダウン時に自分が頭側）⇦Ⓟ＋Ⓖ

-	20	19

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
茉美	アオイ	3	24	7	NORMAL	247

敵が背後にいるときの攻撃

手刀廻しゅとうまわり

Ⓟ

上段 12 12

※Ⓟから始まるコンボに繋がる

廻り上蹴りまわりうえげり

Ⓚ

上段 20 15

鎖鎌くさりがま

Ⓚ

中段 20 15

廻り臑蹴りまわりすねげり

⇘Ⓚ

下段 20 15

廻り手刀まわりしゅとう

⇩Ⓟ

中段 20 11

廻り下蹴りまわりしたげり

⇩Ⓚ

下段 12 21

廻り上蹴りまわりうえげり

⬇Ⓚ

上段 20 15

振り向き攻撃

渦巻手刀うずまきしゅとう

⇦⇦Ⓟ

上段 14 16

起き上がり攻撃

雲割りくもわり

（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ

中段 20 29

縦割りたてわり

（仰向け頭）ⓀⓀⓀ

中段 20 34

霞切りかすみぎり

（うつ伏せ頭または仰向け足）ⓀⓀⓀ

中段 20 28（仰向け足時34）

水面切りみなもぎり

（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ

下段 20 29

水切りみずぎり

（うつ伏せ足以外）⬇ⓀⓀⓀ

下段 20 33（仰向け時34）

アオイ

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
マルガリータ葵	アオイ	26	2612	365	NORMAL	
尼僧頭巾	流波紋の袴	歌舞伎スター（藍）	白銀の耳飾り	背小刀		

アオイの有効な連係技

アオイ基本空中コンボ①

アオイの基本空中コンボは、雷刃破をカウンターヒットで浮かせたあとに、連突小太刀を叩き込むというものだ。コンボ自体も簡単で、基本的に全キャラクターに入るのがポイント。雷刃破はガードされても問題ないので、連係に組み込もう。

雷刃破らいじんは

⇨Ⓚ（カウンター）

アオイ基本空中コンボ②

上勢柳扇掌がヒットすると相手がその場に崩れ落ちる。ここに連突小太刀で追撃するというコンボだ。コンボの難易度も低く、誰でも決められる。このタイプのコンボは相手の体重に関係なく決まるので安定性が高い。

上勢柳扇掌しょうせいりゅうせんしょう

⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ

両止カウンターコンボ①

攻撃発生が早く、相手の反撃を止めるのに役立つ両止は、カウンターヒットすると、相手が回復不能なよろけ状態になる。ここにはしゃがみ投げを決めることができるが、投げ抜けで回避されてしまうことが多い。そこで、崩れ落ちるところに雲蹴りで追撃を仕掛ける。ダメージはそれほど高くないが、その後も攻めやすいという利点も。

両止りょうし

⇦⇘Ⓟ（カウンター）

両止カウンターコンボ②

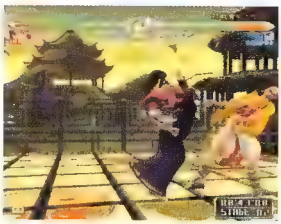
まず、両止カウンターヒット後、下段掌打を出し、すぐに鳳凰手で叩きつけ、最後にダウン投げを決める。足位置やキャラクターによって入らないこともあるが、両止カウンターヒット後に決められる最強のコンボだ。

両止りょうし

⇦⇘Ⓟ（カウンター）

アオイ・CPUとの戦い方

CPUはディレイがよくかかる技に弱い。幸運にもアオイの連係は、ほとんどの連係技にディレイがかかるので、それらをディレイで出しているだけでも結構勝てる。また、空勢瓦突蹴りを中間距離から出しておくだけでもいい。



対CPU戦で●有効な技は

連突小太刀れんとつこだち
ⓅⓅⓅⓀ

ディレイを使って4発目を出すとCPUはカウンターで食らってくれるぞ！

レングネ ーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
桃リン	アオイ	0	473	292	RIVAL	

……牽制から⇨Ⓟにつなぎ、寸止めからの両止などで攻め立てろ！

連突小太刀れんとつこだち

ⓅⓅⓅⓀ

連突小太刀れんとつこだち

ⓅⓅⓅⓀ

雲蹴りくもげり

⇨ⓀⓀ

下段掌打げだんしょうだ

⇩Ⓟ

鳳凰手ほうおうしゅ

⇧Ⓟ＋Ⓚ

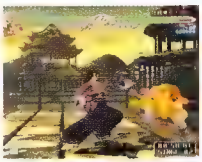
枝砕きえだくだき

Ⓟ＋Ⓖ（敵仰向け足側）

草薙くさなぎ

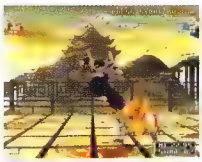
⇩Ⓚ＋Ⓖ

旋桜つむじざくら



⇨ⓅⓅ

空勢瓦突蹴りくうせいがとつげり



⇧Ⓚ＋Ⓖ

ディレイを使って、カウンターを狙え！

アオイの連係で、ディレイがよくかかる技は連突小太刀と連突草薙、旋桜などがあげられる。これらの技を出しているだけでも、ダメージを奪えるが、途中で止めて投げにいくのも有効だ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
弱夫リターンズ	アオイ	16	1127	545	NORMAL	
ぶりっこちゃん	歌舞伎スター（若草）	般若の面				

アオイの戦術

打突だとつ

Ⓟ

中段肘当などの中段攻撃
ちゅうだんひじあて
⇨Ⓟ

草薙くさなぎ

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段掌打げだんしょうだ

⇩Ⓟ

各種投げ技

打突や下段掌打で牽制して有利な状態を作ったら、中段肘当と草薙、そして投げ技の3つで相手のガードを揺さぶっていく。なかでも中段肘当は、旋桜を意識させることでさらに攻めたてられる。旋桜キャンセル（⇨ⓅⓅⒼ）で寸止めを行い、相手がガードしていたなら投げを、反撃にくるようなら攻撃発生の早い両止でカウンターをとりにいき、その後はコンボを狙う。多少変化を加えるなら、中段肘当をガードされたあとや草薙が通常ヒットしたときなど、こちらが不利になったときに避けやガードで対応せず、上段の返し技や扇払いなどのさばき技、天地陰陽の構えを出して相手の反撃を無力化する。なお、重ね当てや扇払いで攻撃をさばいたあとは、打突または下段掌打後の選択肢と同じ技で攻めていき、天地陰陽でさばきが成功した場合は、さばいた技によって二連突横肘や旋桜などの確実に入る技を決めていこう。なお、不利なときに返し技を使ってもいいが、相手の攻撃をかなり限定する必要があるので、下段掌打系の技をとるときだけ使うこと。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
レオナ海老原	アオイ	28	3437	384	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク	歌舞伎スター（紅）	鬼神の面	豪華大扇子			

旋桜
つむじさくら
⇨Ⓟ Ⓟ

旋桜つむじさくら

⇨Ⓟ Ⓟ

両止
りょうし
⇦⇘Ⓟ

各種投げ技

草薙くさなぎ

⇩Ⓚ+Ⓖ

両止りょうし

⇦⇘Ⓟ

重ね当てかさねあて
扇払いおうぎばらい
⇦⇨Ⓟ
⇦Ⓟ

中段肘当などの中段攻撃
ちゅうだんひじあて
⇨Ⓟ

無双破
むそうは
⇩⇘Ⓟ

草薙くさなぎ

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段掌打
げだんしょうだ
⇩Ⓟ

各種投げ技

アオイ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
うなぎのぼり・98	レイフェイ	16	1278	547	NORMAL	
勾玉の首飾り	象さんヘッド					

雷飛

（レイ・フェイ）

プロフィール

国籍／中国

性別／男

血液型／B型

職業／僧侶

趣味／読経

身長／175センチ

体重／63キロ

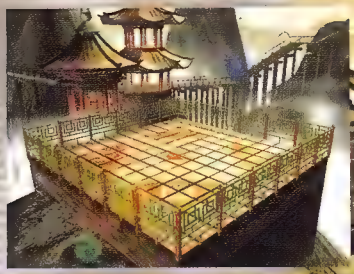
スリーサイズ／B98－W85－H83

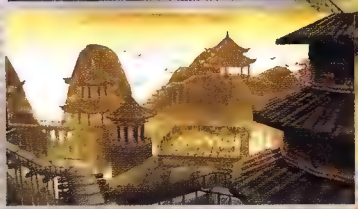
格闘スタイル／少林拳

1Pカラー

武術は時に時代をも動かす力を持つ。それ故に、時の皇帝たちは伝説的な力を持つ武術を嫌い、その武術を禁じ、封印をすることもあった。こうした「武術封印」は主に軍隊によって行使されたが、時に並みの軍隊では歯が立たない武術家たちもいた。そんなとき、彼らを葬りさる役割をもった、武術のエキスパートたちの集まりが存在したという。歴史の表舞台に出ることもない、その集団は皇帝なき現代になっても続いていた……。その集団の中に、嵩山少林寺出身の青年がいた。彼の名は雷飛。ずば抜けた才能を持った彼は、若くしてこの集団に属し、そのクンフーの強さから他の者からも一目おかれる存在だった。そんな彼に、集団をまとめる老師から「虎燕拳を復活させたラウは格闘大会に出場すると聞く。彼を追い、その武術を封印するのだ」と、虎燕拳封印を依頼される。「承知しました」と、軽く返事をした雷飛はすぐに自室に戻り、旅支度を始めた。「強さ」とは何か。老師や集団から、もはや学ぶことすらないと悟っていた雷飛にとって、この旅は願ってもないことだった。「フフフ……。虎燕拳がどれほどのものか知らぬ……。だが、強さを体現した拳法ならば、我が武術の一つに加えん！」。自らの野望を内に秘め、雷飛は第4回世界格闘トーナメント大会出場に向け、歩みを進めるのであった。

2Pカラー





TEMPLE(テンプル)
(1,5位)(ミートル)

入手可能アイテム

ヒスイの数珠	茶碗の環帽	数珠の腕輪	ワニ革のスネ当て	勾玉の首飾り	銀板の首飾り	連銀筒の首飾り	神香木の首飾り
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

遥かな旅の帽子	蓮天の帽子	生命の帽子	招雲のサークレット	辮髪	古鉄の腕輪	ヒスイの腕輪	黄苑の腕輪
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P

■1P、2Pでカラーが異なる

剛力の腕輪	石の腕輪	雖のスネ当て	青龍のスネ当て	鋼のスネ当て	木皮のスネ当て	深緑のスネ当て	翼龍のスネ当て
通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

西班牙のスネ当て	黒トカゲのスネ当て	数珠	ぶーちゃんヘッド	象さんヘッド	ツタンカーメンのマスク
通常 1P 2P	通常 1P 2P	季寧 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	粘い	攻撃発生開始（フレーム）
			打撃技				
ちゅうげき	沖撃	Ⓟ	上段	12			12
ちゅうげき	沖撃	➡Ⓟ	上段	12			12
れんけん	連拳	ⓅⓅ	中段	12	独立式へ		14
れんけんとうしょう	連拳撞掌	ⓅⓅⓅ	中段	15	ため可能、ため時ダメージ35、敗式へ		23（ため時38）
ふくそうしょう	伏掃掌	⇩Ⓟ	下段	9	上段ガード可		12
しょうすい	衝捶	⇨Ⓟ	中段	15			19
れんげきしょうすい	連撃衝捶	⇨ⓅⓅ	中段	8	独立式へ		13
れんげきそうしょうは	連撃双掌破	⇨ⓅⓅⓅ	中段	10	敗式へ		20
れんげきそうしょうとうちゅう	連撃双掌撞肘	⇨ⓅⓅⓅⓅ	中段	20			24
とうてんしょう	登天掌	⬇⇨Ⓟ	中段	20		1	15
とうしょう	撞掌	⇨⇨Ⓟ	中段	25			14
ゆうしんけんげき	勇身拳撃	⇦Ⓟ	中段	23			18
らけんげき	羅拳撃	⇦ⓅⓅ	中段	23			14
そうよくげき	双翼撃	⇦⇨Ⓟ	中段	20		1	15
うりゅうばんだ	烏龍盤打	⇦⇧Ⓟ	中段中段中段	10,5,10	敗式へ	1、	14、23、31
しゃてんしょう	斜天掌	⇧⇧Ⓟ	中段	12		1、	17
しゃてんれんしょう	斜天連掌	⇧⇧ⓅⓅ	中段	18		1	15
はいせんきゃく	擺旋脚	Ⓚ	上段	20	敗式へ		13
ふじんきゃく	斧刃脚	⇩Ⓚ	下段	18			15
りごうたい	里合腿	⇨Ⓚ	上段	30	跨虎式へ		15
とうきゃく	蹬脚	⇨⇨Ⓚ	中段	30	Ⓚ押したままで独立式へ		20
しゃぜんてんしんはいきゃく	斜前転身擺脚	⇧Ⓚ	上段	29			20
てんしんりせんきゃく	転身裏旋脚	⇧ⓀⓀ	上段	20			28
てんしんそうたい	転身掃腿	⇧Ⓚ⇩Ⓚ	下段	20	敗式へ		47
てんしんせんぷうたい	転身旋風腿	⇧Ⓚ⇨Ⓚ	中段	30			42
ぶんきゃく	分脚	⇧Ⓚ	中段	20			15
きんけいどくりつ	金鶏独立	Ⓟ＋Ⓚ	中段	20			19
こんごうへきけん	金剛壁拳	Ⓟ＋ⓀⓅ	上段	15			25
こんごうれんしんほうだ	金剛連震崩打	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	上段	15			14
そうしょう	双掌	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中段	20	涅槃式へ		15
はいしんちゅうげき	背身肘撃	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中段	20	跨虎式へ		24
こちょうへき	蝴蝶壁	⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	25	さばき判定あり		30
かくしゅすいげき	鶴首捶撃	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中段	16			18
かくしゅすいれんげき	鶴首捶連撃	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中段	16			24
ざばんへきしょう	坐盤劈掌	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	下段	15		1	17
きゅうほそうふうけん	弓歩双風拳	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	上段	22		1	24
そうすいげき	捶捶撃	⇗Ⓟ＋Ⓚ	中段	15			23
かとけん	窩肚拳	⇧Ⓟ＋Ⓚ	中段	16		2	18
はいせつこう	背折靠	⇧Ⓟ＋ⓀⓅ	中段	20	跨虎式へ		20
かとけん	窩肚拳	⇘Ⓟ＋Ⓚ	中段	16			18
はいせつこう	背折靠	⇘Ⓟ＋ⓀⓅ	中段	15	跨虎式へ		20
にきぶんきゃく	二起分脚	⇘Ⓚ	中段	20			16
そくたんきゃく	側端脚	Ⓚ＋Ⓖ	上段	20	独立式へ		14
ぜんそうたい	前掃腿	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段	20			23

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
オショー	レイフェイ	24	2568	508	NORMAL	
古鉄の腕輪	黒トカゲのスネ当て	青龍のスネ当て				

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	尻い/昔ぶし	攻撃発生時間(フレーム)
はんせんぶう	半旋風	⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	30			24
せんぷうきゃく	旋風脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	30	跨虎式へ		28
しょうひきゃく	翔飛脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段	15		2	17
しょうひれんきゃく	翔飛連脚	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	上段	15	独立式へ		12
そうしょうひこうそうたい	双翔飛後掃腿	⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ	下段	20			24
とうくうてんしんきゃく	騰空転身脚	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段	30			25
ちせんちょうきゃく	地旋跳脚	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	21			32
ちせんちょうきゃく2	地旋跳脚2	⇗Ⓚ+ⒼⓀ	中段	20			21
ふくしんそうきゃく	伏身掃脚	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20			26
とうしんたい	倒身腿	⇩⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下段	20	上段ガード可、ダウンへ		25
とうしんちょうきゅうきゃく	倒身跳弓脚	⇩⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中段	20			51
とうしんせんえんきゃく	倒身旋円脚	⇩⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ+Ⓖ	下段上段	8、15	振り向き状態へ		21、45
そうひきゃく	双飛脚	⇘Ⓚ+Ⓖ	中段	20			16
こうそくとうきゃく	向側蹬脚	(2方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	20	独立式へ		21
ていしつそくしょう	提膝側掌	(2方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中段	15			13
こうそくとうきゃく	向側蹬脚	(8方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	20	独立式へ		21
ていしつそくしょう	提膝側掌	(8方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中段	15			13
		特殊行動					
はいしき	敗式	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	–	–			
どくりつしき	独立式	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	–	–	敵の上、中、下段Ⓟと肘返し		
ねはんしき	涅槃式	⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	–	–			
ここしき	跨虎式		–	–			
■敗式中の技							
ほうすい	崩捶	Ⓟ	上段	10	敗式へ		10
ほうすいれんげき	崩捶連撃	ⓅⓅ	中段	15	独立式へ		18
ほうすいしょうへき	崩捶掌壁	ⓅⓅ+Ⓚ	中段	27			23
こうだんたい	高弾腿	Ⓚ	中段	21	独立式へ		16
はいしきぜんそうたい	敗式前掃腿	⇩Ⓚ	下段	18			21
せんぷうきゃく	旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	上段	30	敗式へ		23
せんしっぽ	箭疾歩	Ⓟ+Ⓚ	中段	20	ため可能、ため時ダメージ40、敗式へ	2	19 (ため時41)
■独立式中の技							
せんしんとうしょう	穿心撑掌	Ⓟ	中段	23	敗式へ		18
じゅうじとうきゃく	十字蹬脚	Ⓚ	中段	19	独立式へ		15
にきゃく	二起脚	ⓀⓀ	中段	15			10
ふくしんたい	伏身腿	⇩Ⓚ	下段	15	敗式へ		20
しんぽぶんきゃく	進歩分脚	Ⓚ+Ⓖ	中段	28			15
そくしんこうそうたい	側進後掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	20	敗式へ		33
そくしんぜんそうたい	側進前掃腿	⇧Ⓚ+Ⓖ	下段	20	敗式へ		33
■涅槃式中の技							
てんしんほうすい	転身崩捶	Ⓟ	中段上段	10、10	さばき判定あり		21、33
そくしゅうきゃく	側襲脚	ⓅⓀ	上段	25	独立式へ		23

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	酔い覚まし	攻撃発生開始（フレーム）
ひえんせんぶうきゃく	飛燕旋風脚	Ⓚ	上段	30	跨虎式へ		26
ぜんそうたい	前掃腿	⇩Ⓚ	下段	23			19
ほんしゃていけん	翻車提拳	Ⓟ+Ⓚ	上段中段	10、10	さばき判定あり	2	15、23
れんかんほんしんじょうすい	連環翻身上捶	Ⓟ+ⓀⓅ	中段	15			28
れんかんほんしんぼすい	連環翻身馬歩捶	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	20			21
とうてんしょう	登天掌	（敵背後時）Ⓟ	中段	20			15
ふくしんそうきゃく	伏身掃脚	（敵背後時）Ⓚ	下段	20	⇧⇧Ⓒ+Ⓖから始まるコンボに繋がる		26
■跨虎式中の技							
れんかんそうすい	連環挿捶	Ⓟ	中段	20	さばき判定あり		27
こうしゅうたい	後襲腿	Ⓚ	中段	25	涅槃式へ		14
はいしんかそうしょう	背身下掃踵	⇩Ⓚ	下段	20	敗式へ		20
かそうれんせんげき	下掃連旋撃	⇩ⓀⓅ	上段上段	10、10	独立式へ		15、24
かそうれんせんほうすい	下掃連旋崩捶	⇩ⓀⓅⓅ	中段	20			22
とうしょう	撑掌	（敵背後時）Ⓟ	中段	25			14
ぜんそうたい	前掃腿	（敵背後時）Ⓚ	下段	15			23
投げ技							
らいしんせんぶ	雷身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45			8
はいざんとうかい	排山倒海	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	28			8
きゅうせんしょうへき	弓箭掌壁	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45		1	8
はいきゃくそうとう	擺脚捜倒	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55			8
ほくたいねんとう	仆腿捻倒	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
りょういんせんしゅう	撩陰煽蹴	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
とうしんそうかすい	倒身槍下捶	（立った敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
返し技					※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ		
どくりつせんしょう	独立旋掌	独立式構え	―	30	敵の上、中、下段Ⓟと肘		
ジャンプ攻撃							
ちょうほすい	跳歩捶	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			35
ちょうだんすい	跳弾捶	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ちょうとつしゅう	跳突蹴	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ちょうほとつしゅう	跳歩突蹴	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
ダウン攻撃							
とうしんげき	踏震撃	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	―	13			28
らくげきほうだ	落撃崩打	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	―	25			42
敵が背後にいるときの攻撃							
はいけんげき	背拳撃	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃、Ⓟから始まるコンボに繋がる		11
はいちゅうげき	背沖撃	⇩Ⓟ	上段	12	背後への攻撃		14
こうしたい	後刺腿	Ⓚ	中段	25	背後への攻撃		14
ざせんしゅう	座旋蹴	⇩Ⓚ	下段	22	背後への攻撃		16
こうしゅうしょうたい	後蹴昇腿	Ⓚ+Ⓖ	中段	25	背後への攻撃		15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
恭兵	レイフェイ	6	46	51	NORMAL	511

技名		コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	硬い 驚き し	攻撃発生開始（フレーム）
		振り向き攻撃					
へきかはいしゅう	壁掛背蹴	（自分の前の壁）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	30			45
へきかはいてん	壁掛背転	（自分の前の壁）⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	―	―	特殊行動		
		起き上がり攻撃					
はいしゅうたい	背蹴腿	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			28
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ぜんせんたい	前旋腿	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
こうしゅうたい	後蹴腿	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ちそうせんたい	地掃旋腿	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			33
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ぜんそうせんたい	前掃旋腿	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
こうそうせんたい	後掃旋腿	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

打撃技

沖撃ちゅうげき

Ⓟまたは➡Ⓟ

上段	12	12

連拳れんけん

Ⓟ

中段	12	14

※独立式へ

連拳撑掌れんけんとうしょう

Ⓟ

中段	15(ため時35)	23(ため時38)

※敗式へ

衝捶しょうすい

⇨Ⓟ

中段	15	19

連撃衝捶れんげきしょうすい

Ⓟ

中段	8	13

※独立式へ

連撃双掌破れんげきそうしょうは

Ⓟ

中段	10	20

※敗式へ

連撃双掌撞肘れんげきそうしょうとうちゅう

Ⓟ

中段	20	24

伏掃掌ふくそうしょう

⇩Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

登天掌とうてんしょう

⬇⇨Ⓟ

中段	20	15

撑掌とうしょう

⇨⇨Ⓟ

中段	25	14

勇身拳撃ゆうしんけんげき

⇦Ⓟ

中段	23	18

羅拳撃らけんげき

Ⓟ

中段	23	14

双翼撃そうよくげき

⇦⇨Ⓟ

中段	20	15

鳥龍盤打うりゅうばんだ

⇦⬅Ⓟ

中段中段中段	10, 5, 10	14, 23, 31

※敗式へ

斜天掌しゃてんしょう

⬅⬅P

中段	12	17

斜天連掌しゃてんれんしょう

Ⓟ

中段	18	15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
セーフガード	レイフェイ	0	389	243	RIVAL	

打撃技

擺旋脚はいせんきゃく

Ⓚ

上段　20　13

※敗式へ

斧刃脚ふじんきゃく

⇩Ⓚ

下段　18　15

里合腿りごうたい

⇨Ⓚ

上段　30　15

※跨虎式へ

転身裏旋脚てんしんりせんきゃく

Ⓚ

上段　20　28

斜前転身擺脚しゃぜんてんしんはいきゃく

⇧K

上段　29　20

※跨虎式へ

転身掃腿てんしんそうたい

⇩K

下段　20　47

※敗式へ

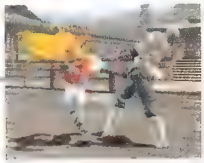
蹬脚とうきゃく

⇨⇨Ⓚ

中段　30　20

※Ⓚ押したままで独立式に

転身旋風腿てんしんせんぷうたい



⇨K

中段　30　42

分脚ぶんきゃく

⇦Ⓚ

中段　20　15

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
断髪式レイ	レイフェイ	20	1740	568	NORMAL	
西斑牙のスネ当て	遥かな旅の帽子					

打撃技

金鶏独立きんけいどくりつ

Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	19

金剛壁拳こんごうへきけん

Ⓟ

上段	15	25

金剛連震崩打こんごうれんしんほうだ

Ⓟ

上段	15	14

双掌そうしょう

⇩Ⓟ＋Ⓚ

中段	20	15

※涅槃式へ

背身肘撃はいしんちゅうげき

Ⓟ

中段	20	24

※跨虎式へ

蝴蝶壁こちょうへき

⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	25	30

※さばき判定あり

鶴首捶撃かくしゅすいげき

⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段	16	18

鶴首捶連撃かくしゅすいれんげき

Ⓟ

中段	16	24

坐盤劈掌ざばんへきしょう

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

下段	15	17

弓歩双風拳きゅうほそうふうけん

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

上段	22	24

挿捶撃そうすいげき

⇗Ⓟ＋Ⓚ

中段	15	23

窩肚拳かとけん

⇦または⇗Ⓟ＋Ⓚ

中段	16	18

背折靠はいせつこう

Ⓟ

中段	20	20

※跨虎式へ

二起分脚にきぶんきゃく

⇗Ⓚ

中段	20	16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
通過済 ヒスイの数珠	レイフェイ 銀板の首飾り	8	55	225	NORMAL	775

打撃技

側端脚そくたんきゃく

Ⓚ+Ⓖ

上段	20	14

※独立式へ

前掃腿ぜんそうたい

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	20	23

半旋風はんせんぷう

⇨Ⓚ+Ⓖ

上段	20	24

旋風脚せんぷうきゃく

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	30	28

※跨虎式へ

翔飛脚しょうひきゃく

⇦Ⓚ+Ⓖ

上段	15	17

翔飛連脚しょうひれんきゃく

Ⓚ

上段	15	12

※独立式へ

双翔飛後掃腿そうしょうひこうそうたい

⇩Ⓚ

下段	20	24

騰空転身脚とうくうてんしんきゃく

⇧Ⓚ+Ⓖ

中段	30	25

地旋跳脚ちせんちょうきゃく

⇧Ⓚ+Ⓖ

中段	21	32

地旋跳脚2ちせんちょうきゃく2

Ⓚ

中段	20	21

伏身掃脚ふくしんそうきゃく

⇩⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	20	26

倒身腿とうしんたい

Ⓚ

下段	20	25

※上段ガード可

倒身跳弓脚とうしんちょうきゅうきゃく

Ⓚ

中段	20	51

双飛脚そうひきゃく

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	20	16

向側蹬脚こうそくとうきゃく

(⇩または⇧方向選け中)Ⓑ+Ⓚ+Ⓖ

中段	20	21

※独立式へ

提膝側掌ていしつそくしょう

Ⓟ

中段	15	13

倒身旋円脚とうしんせんえんきゃく

Ⓚ+Ⓖ

下段上段	8、15	21、45

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
天才少年たくま	レイフェイ	18	1472	520	NORMAL	
ワニ革のスネ当て	神香木の首飾り					

特殊行動

敗式はいしき

⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

独立式どくりつしき

⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

涅槃式ねはんしき

⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

- - -

敗式中の技

崩捶ほうすい

Ⓟ

上段 10 10

崩捶連撃ほうすいれんげき

Ⓟ

中段 15 18

※独立式へ

崩捶掌壁ほうすいしょうへき

Ⓟ+Ⓚ

中段 27 23

高弾腿こうだんたい

Ⓚ

中段 21 16

旋風脚せんぷうきゃく

Ⓚ+Ⓖ

上段 30 23

※敗式へ

敗式前掃腿はいしきぜんそうたい

⇩Ⓚ

下段 18 21

※独立式へ

箭疾歩せんしっぽ

Ⓟ+Ⓚ

中段 20(ため時40) 19(ため時41)

※敗式へ

独立式中の技

穿心撐掌せんしんとうしょう

Ⓟ

中段 23 18

※敗式へ

十字撐脚じゅうじとうきゃく

Ⓚ

中段 19 15

※独立式へ

二起脚にききゃく

Ⓚ

中段 15 10

伏身腿ふくしんたい

⇩Ⓚ

下段 15 20

※敗式へ

進歩分脚しんぽぶんきゃく

Ⓚ+Ⓖ

中段 28 15

側進後掃腿そくしんこうそうたい

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段 20 33

※敗式へ

側進前掃腿そくしんぜんそうたい

⇧Ⓚ+Ⓖ

下段 20 33

※敗式へ

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ニコラスギーノ	レイフェイ	26	3057	445	NORMAL	
ヒスイの腕輪	深慮のスネ当て	石の腕輪				

涅槃式中の技

転身崩捶 てんしんほうすい

Ⓟ
中段上段 10、10 21、33
※さばき判定あり

側襲脚 そくしゅうきゃく

Ⓚ
上段 25 23
※独立式へ

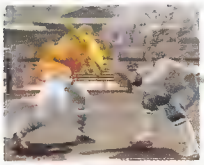
飛燕旋風脚 ひえんせんぷうきゃく

Ⓚ
上段 30 26
※跨虎式へ

前掃腿 ぜんそうたい

⇩Ⓚ
下段 23 19

翻車提拳 ほんしゃていけん



Ⓟ＋Ⓚ
上段中段 10、10 15、23
※さばき判定あり

連環翻身上捶 れんかんほんしんじょうすい

Ⓟ
中段 15 28

連環翻身馬歩捶 れんかんほんしんまほすい

Ⓟ
中段 20 21

登天掌 とうてんしょう

（敵背後時）Ⓟ
中段 20 15

伏身掃脚 ふくしんそうきゃく

（敵背後時）Ⓚ
下段 20 26

跨虎式中の技

連環挿捶 れんかんそうすい

Ⓟ
中段 20 27

後襲腿 こうしゅうたい

Ⓚ
中段 25 14
※涅槃式へ

撐掌 とうしょう

（敵背後時）Ⓟ
中段 25 14

前掃腿 ぜんそうたい

（敵背後時）Ⓚ
下段 15 23

背身下掃踵 はいしんかそうしょう

⇩Ⓚ
下段 20 20
※敗式へ

下掃連旋撃 かそうれんせんげき

Ⓟ
上段上段 10、10 15、24
※独立式へ

下掃連旋崩捶 かそうれんせんほうすい

Ⓟ
中段 20 22

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
排他ファイター	レイフェイ	10	288	318	NORMAL	
茶絹の暖帽	礎のスネ当て					

投げ技

雷身旋舞らいしんせんぶ

Ⓟ＋Ⓖ

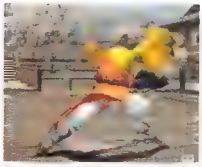
上段投げ	45	8

排山倒海はいざんとうかい

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	28	8

弓箭掌壁きゅうせんしょうへき



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	45	8

擺脚捜倒はいきゃくそうとう

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	55	8

仆腿棯倒ぼくたいねんとう

（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	40	8

撩陰煽蹴りょういんせんしゅう

（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	50	8

倒身槍下捶とうしんそうかすい

（立った敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	50	8

返し技

独立旋掌どくりつせんしょう

独立式構え

-	30	-

ジャンプ攻撃

跳歩捶ちょうほすい

（ジャンプ上昇中）Ⓟ

中段	25	35

跳弾捶ちょうだんすい

（ジャンプ中）Ⓟ

中段	25	26

跳突蹴ちょうとつしゅう

（ジャンプ中）Ⓚ

中段	25	10

跳歩突蹴ちょうほとつしゅう

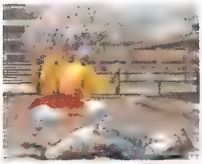
（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ

中段	20	10

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	地位	賞勝金
ハチ	レイフェイ	29	9990	10	SPECIAL	
紫幻球	生命の帽子	黄梵の腕輪				

ダウン攻撃

踏震撃とうしんげき



(敵ダウン時)⇦Ⓚ

-	13	28

落撃崩打らくげきほうだ

(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	42

壁技

壁掛背蹴へきかはいしゅう

(自分の前の壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	45

壁掛背転へきかはいてん

(自分の前の壁)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

敵が背後にいるときの攻撃

背拳撃はいけんげき

Ⓟ

上段	12	11

背沖撃はいちゅうげき

⇩Ⓟ

上段	12	14

後刺腿こうしたい

Ⓚ

中段	25	14

座旋蹴させんしゅう

⇩Ⓚ

下段	22	16

後蹴昇腿こうしゅうしょうたい

Ⓚ+Ⓖ

中段	25	15

起き上がり攻撃

背蹴腿はいしゅうたい

(うつ伏せ足)ⒺⒺⒺ

中段	20	29

後蹴腿こうしゅうたい

(仰向け頭)ⒺⒺⒺ

中段	20	34

前旋腿ぜんせんたい

(仰向け足)(うつ伏せ頭)ⒺⒺⒺ

中段	20	34(うつ伏せ頭時33)

地掃旋腿ちそうせんたい

(うつ伏せ足)⬇ⒺⒺⒺ

下段	20	29

後掃旋腿こうそうせんたい

(仰向け頭)⬇ⒺⒺⒺ

下段	20	34

前掃旋腿せんそうせんたい

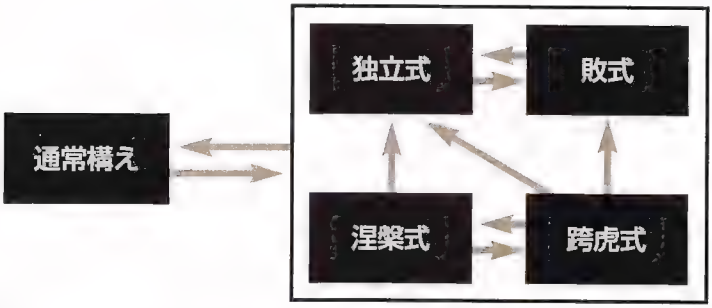
(仰向け足)(うつ伏せ頭)⬇ⒺⒺⒺ

下段	20	34(うつ伏せ頭時33)

ゾングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
フジ陽	レイフェイ	4	30	25	NORMAL	325

レイの構え考察

レイフェイには敗式、独立式、涅槃式、跨虎式と呼ばれる4つの特殊構えが存在する。これらの構えに移るためには、"構えコマンドを入力する"、もしくは"特定の打撃技を出す"ことが必要。逆に言えば、個々の打撃技を把握していないと、意図していない構えが暴発する可能性があるわけだ。まずは通常構えから各種特殊構えへ移行する技を把握して、攻撃の流れがスムーズになる連係を考えてみることから始めてみよう。



通常構えから各種構えに移行する技

独立式 へ移行

れんけん	連拳	Ⓟ Ⓟ
れんげきしょうすい	連撃衝捶	⇨ Ⓟ Ⓟ
とうきゃく	蹬脚	⇨⇨ Ⓚ　Ⓚ押したまま
そくたんきゃく	側端脚	Ⓚ＋Ⓖ
しょうひれんきゃく	翔飛連脚	⇦ Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ
こうそくとうきゃく	向側蹬脚	避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

敗式 へ移行

れんけんとうしょう	連拳蹬掌	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
れんけんそうしょうは	連撃双掌破	⇨ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
うりゅうばんだ	烏龍盤打	⇦⇧ Ⓟ
はいせんきゃく	擺旋脚	Ⓚ
てんしんそうたい	転身掃腿	⇧ Ⓚ ⇩ Ⓚ

涅槃式 へ移行

そうしょう	双掌	⇩ Ⓟ＋Ⓚ

跨虎式 へ移行

りごうたい	里合腿	⇨ Ⓚ
しゃぜんてんしんはいきゃく	斜前転身擺脚	⇧ Ⓚ
はいしんちゅうげき	背身肘撃背折靠	⇩ Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ
はいせつこう	背折靠	⇦または⇧ Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ Ⓟ
せんぷうきゃく	旋風脚	⇨⇨ Ⓟ＋Ⓚ

涅槃式への移りかた　通常構えから唯一、涅槃式へと移行できる打撃技が双掌。そこからⓅ入力で派生する背身肘撃を相手に意識させれば、双掌ガード後に反撃されることも少なくなるだろう。背身肘撃のあとはそのまま跨虎式へと移行できる。また、敗式構えから⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖを入力すると、大きく後方へ下がりながら涅槃式へと移れることも覚えておきたい。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
不動の平	レイフェイ	14	374	246	NORMAL	
ぶーちゃんヘッド	蒼天の帽子					

構えの移行

独立式

じゅうじとうきゃく　十字蹬脚　K

通常構えに戻る技

にきゃく　二起脚　K K

しんぽぶんきゃく　進歩分脚　K＋G

せんしんとうしょう　穿心撞掌　P

ふくしんたい　伏身腿　⇩K

そくしんこうそうたい　側進後掃腿　⇩K＋G

そくしんぜんそうたい　側進前掃腿　⇧K＋G

跨虎式

通常構えに戻る技

れんかんそうすい　連環挿捶　P

かそうれんせんほうすい　下掃連旋崩捶　⇩K P P

とうしょう　蹬掌　P　※背後への攻撃

ぜんそうたい　前掃腿　K　※背後への攻撃

こうしゅうたい　後襲腿　K

はいしんかそうしょう　背身下掃踵　⇩K

かそうれんせんげき　下掃連旋撃　⇩K P

敗式

ほうすい　崩捶　P

せんぷうきゃく　旋風脚　K＋G

通常構えに戻る技

ほうすいしょうへき　崩捶掌壁　P P＋K

せんしっぽ　箭疾歩　P＋K

はいしきぜんそうたい　敗式前掃腿　⇩K

ほうすいれんげき　崩捶連撃　P P

こうだんたい　高弾腿　K

涅槃式

そくしゅうきゃく　側襲脚　P K

ひえんせんぷうきゃく　飛燕旋風脚　K

通常構えに戻る技

てんしんほうすい　転身崩捶　P

ぜんそうたい　前掃腿　⇩K

ほんしゃていけん　翻車提拳　P＋K

れんかんほんしんじょうすい　連環翻身上捶　P＋K P

れんかんほんしんまほすい　連環翻身馬歩捶　P＋K P P

とうてんしょう　登天掌　P　※背後への攻撃

ふくしんそうきゃく　伏身掃脚　K　※背後への攻撃

レイフェイ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
またコレ科	レイフェイ	2	16	10	NORMAL	170

レイ・フェイの有効な連係技

レイ・フェイの基本コンボ①

双飛脚は叩きつけ効果のある技で、ヒット後にはバウンドコンボを決められる。下記の流れ以外にも、足位置平行時なら伏掃掌～背身肘撃で追撃できダメージアップを狙えるので覚えておこう。ただし、これらのコンボは重量級には決められない。ウルフやジェフリー相手には双飛脚の使用をなるべく控えたい。

双飛脚そうひきゃく

⇗Ⓚ+Ⓖ

レイ・フェイの基本コンボ②

レイフェイの主力浮かせ技斜天連掌からは、背身肘撃で追撃するのが基本。また、足位置並行なら連続写真のように伏掃掌を挟むことも可能だ。さらに、基本コンボ①と同じように、伏掃掌→双飛脚→踏震撃でダメージアップも狙える。

斜天連掌しゃてんれんしょう

⇘⇘ⓅⓅ

レイ・フェイの最大ダメージコンボ

独立式から伏身腿でよろけを誘発し、敗式移行後の高弾腿で浮かせたあとに狙える状況限定コンボ。ポイントとなるのは途中に挟む構えチェンジで、先行入力気味に⇩Ⓟ+Ⓚ+ⓖⓅⓅ+Ⓚと一気に入力しなければならない。要練習だ。

伏身腿ふくしんたい

（独立式中）⇩Ⓚ

高弾腿こうだんたい

（敗式中）Ⓚ

崩れ誘発後の地上コンボ

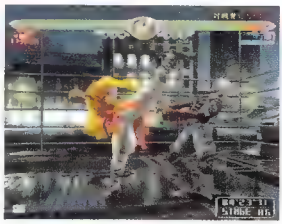
弓歩双風拳、蝴蝶壁、箭疾歩（最大ため）などの頭から崩れ落ちるやられを誘発したあとは、さまざまな技で追撃可能。オススメはダメージが高く、受け身攻めにも移行できる羅拳撃。コンボ後は相手の受け身に備えて敗式に構えておき、箭疾歩の最速と最大ためを使い分けて、攻めを維持していこう。

弓歩双風拳きゅうほそうふうけん

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

レイ・フェイ CPUとの戦い方

レイ・フェイのCPU攻略は簡単だ。まず旋風脚を出して跨虎式構えにする。あとは、ワンテンポ待ってCPUの反撃を誘い、後襲腿を出す。その後、涅槃式構えになったら、すぐに飛燕旋風脚を出す。これでオーケーだ。



対CPU戦で●有効な技は

後襲腿こうしゅうたい

（跨虎式中）Ⓚ

結構当たる後襲腿。つなぎに飛燕旋風脚を使ってループさせろ！

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ミスター団子 木皮のスネ当て	レイフェイ	22	2197	619	NORMAL	

構えを使った独自の攻めで豪快に攻めろ！

伏掃掌ふくそうしょう

⇩Ⓟ

双飛脚そうひきゃく

⇗Ⓚ＋Ⓖ

踏震撃とうしんげき

⇗Ⓚ

伏掃掌ふくそうしょう

⇩Ⓟ

背身肘撃はいしんちゅうげき

⇩ⓅⓅ＋Ⓚ

構えチェンジ

⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

崩捶掌壁ほうすいしょうへき

（敗式中）ⓅⓅ＋Ⓚ

双飛脚そうひきゃく

⇗Ⓚ＋Ⓖ

羅拳撃らけんげき

⇦ⓅⓅ

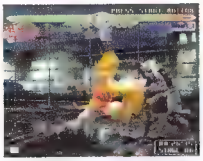
旋風脚せんぷうきゃく

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

飛燕旋風脚ひえんせんぷうきゃく

（涅槃式中）Ⓚ

下掃連旋崩捶かそうれんせんほうすい



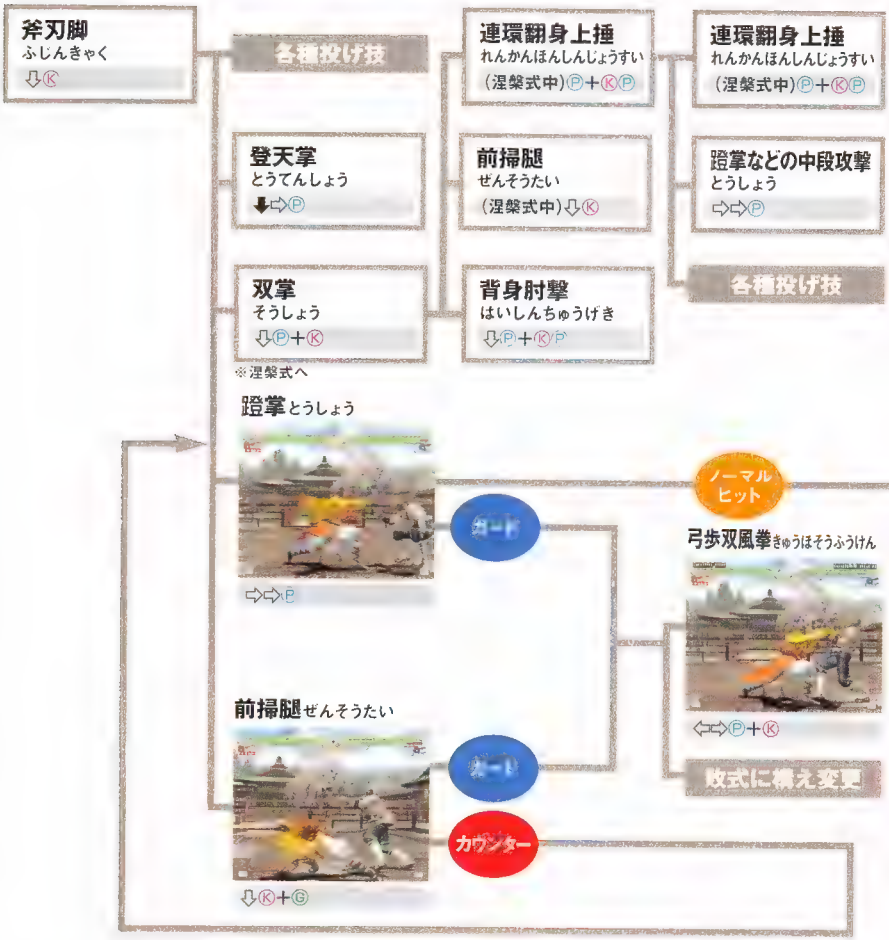
（跨虎式中）⇩ⓀⓅⓅ

涅槃式と跨虎式のループを使おう！

ループを使った戦術をCPUがガードし始めてきたら、下掃連旋崩捶後や転身崩捶で止めて投げ技を狙っていく。このように、多少は変化をつけて、対応していきたいところだ。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
四千年レイフェイ	レイフェイ	0	504	733	RIVAL	

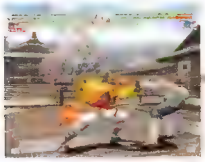
レイ・フェイの戦術



主導権を握るために使う技は、独立式に移行する連拳。ここから進歩分脚と伏身腿で上下の揺さ振りをかけていく。どちらもヒット時にはよろけを誘発できるので、フローチャート通りに攻勢を維持しよう。この2択を避けなどで対処してくるなら、構え解除からの投げや、敗式に移行してからの敗式前掃腿で応戦する。また、ガードされても有利な状況を作り出せる崩捶掌壁でプレッシャーをかけるのも有効だ。一方、相手の連係を止めるのに役立つ伏掃掌からの攻めは、登天掌と投げ、全回転属性を持つ前掃腿を絡めた攻めが基本になる。ただし、登天掌はガードされると反撃を受けるので、攻勢を維持したければ、ガードされても反撃を受けない双掌などを使う。双掌後は、派生技の背身肘撃を相手に意識させ、涅槃式からの連環翻身上捶と前掃腿で相手のガードを上下に揺さ振ろう。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
舞！	レイフェイ	28	3583	387	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク	剛力の腕輪	鋼のスネ当て				

連拳れんけん



Ⓟ Ⓟ
※独立式へ

伏身腿
ふくしんたい
(独立式中)⇩Ⓚ

ノーマルヒット

高弾腿こうだんたい

(敗式中)Ⓚ

敗式前掃腿はいしきぜんそうたい

(敗式中)⇩Ⓚ

構え解除
各種投げ技

蹬掌などの中段攻撃
とうしょう
⇨⇨Ⓟ

前掃腿
ぜんそうたい
⇩Ⓚ+Ⓖ

各種投げ技

進歩分脚
しんぽぶんきゃく
(独立式中)Ⓚ+Ⓖ

ノーマルヒット

斜天連掌 しゃてんれんしょう

⇧⇧Ⓟ Ⓟ

各種投げ技

敗式に構え変更
⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

崩捶掌壁
ほうすいしょうへき
(敗式中)Ⓟ Ⓟ+Ⓚ

敗式前掃腿
はいしきぜんそうたい
(敗式中)⇩Ⓚ

構え解除
各種投げ技

崩捶掌壁
ほうすいしょうへき
(敗式中)Ⓟ Ⓟ+Ⓚ

蹬掌
とうしょう
⇨⇨Ⓟ

坐盤劈掌
ざばんへきしょう
⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

旋風脚
せんぷうきゃく
⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

敗式に構え変更
⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
連勝式	レイフェイ	0	173	22	RIVAL	

ベネッサ・ルイス

(Vanessa Lewis)

プロフィール

国籍／不明

性別／女

血液型／AB型

職業／シークレットサービス

趣味／歌

身長／175センチ

体重／55キロ

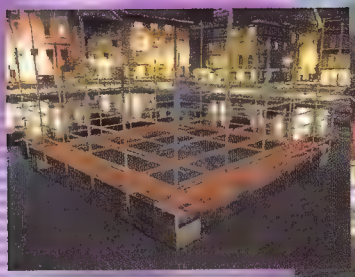
スリーサイズ／B93－W57－H93

格闘スタイル／バーリトゥード

1Pカラー

VIPを守るシークレットサービスのなかに、冷たい瞳を持つ銀髪の女性、ベネッサがいた。彼女は幼少のころ、J6の研究機関によって身体能力を異常に高められた。10歳のころ、J6軍事研究機関を強襲した特殊部隊の隊長・ルイスによって救出され、その後、養女となっていた。当初は引きこもり気味だった彼女だが、ルイスの温かい愛情により、次第に心を開いていった。だが、成人となった矢先、父親が任務中に殺害され、再び心を閉ざすことになる。数年後、彼女は父親を殺したのが要人を狙うテロリストであることをつかみ、これを受けて、世界のVIPを守る私設シークレットサービスへ入隊。そこで仕事をこなしつつも犯人探しを続けていた。そして、さらに数年が過ぎ、そのテロリストが「J6」という組織の命を受け、「サラ・ブライアント」という女性を狙っている情報をつかむ。早速、ブライアント家当主にこのことを伝え、自分を護衛のために大会へ派遣することを要請した。こうして、ブライアント家をクライアントにつけ、第4回世界格闘トーナメント大会へ乗り込むこととなった。

2Pカラー



HARBOR(ハーバー)
30×10(メートル)

Lewis

入手可能アイテム

アーミーベレー帽	双眼鏡	ライフル	蝶のタトゥー	聖青の紋章	クールショートカット	ロングポニーテール	ヘンプキャップ
通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

カウボーイハット	ニットキャップ	ゴーグル	イエロースポーツサングラス	オールディーズサングラス	ガスマスク	怪傑風アイマスク	ピンクタフトイヤリング
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P

ブルークリスタルイヤリング	ゴールドサークレット	サファイアサークレット	メダルネックレス	レザーチョーカー	トリプルゴールドチョーカー	ドッグタグ	バズーカ砲
通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P 2P	通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 1P	通常 2P

手榴弾	ボーガン	無線機	アラベスクタトゥー	聖戦の紋章	薔薇のタトゥー	勇者の紋章	ドラゴンタトゥー
通常 2P	通常 2P	通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P	通常 2P	通常 1P

聖槍の紋章	イーグルタトゥー	勝利の紋章	マリーンベレー帽	ばっぱかお馬	粧飾のマスク	ツタンカーメンのマスク
通常 2P	通常 1P	通常 2P	季軍 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	恥ずかし 1P 2P	呪い 1P 2P

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	怯い覚まし	攻撃発生基準(フレーム)
		ディフェンシブスタイル中の打撃技				
ジャブ	P	上段	10			14
ワンツー	P,P	上段	10			11
ワンツーロー	P,P,K	下段	17			18
シャドーコンビネーション	P,P,P	中段	17			20
シャドーコンボハイキック	P,P,P,K	上段	20			17
フェイントボディ	P,⇧P	中段	17		1	15
クラッシュジョー	(立ち途中) P	中段	18			13
レッグガードクラッシュ	⇩P	下段	9	立ちガード可		12
レッグガードクラッシュ	⬇P	下段	9	立ちガード可		12
バックナックル	⇨P	中段	15		1	16
バックナックルハイ	⇨P,K	上段	21			11
バックナックルストリーム	⇨P,K,K	中段	24			20
バックナックルトーキック	⇨P,⇧K	中段	23			15
バックナックルトー→フロントスリーパー	(⇨P,⇧K カウンターヒット時) ⇨P+G	投げ	10+10+10+10	打撃投げ		
ダッキングボディブロー	⇨⇨P	中段	18			16
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨P,P	中段	20			13
ヘビィインパクト	⇦P	中段	28		1	29
カットアッパー	⇧P	上段	8			10
イントルードコンボ	⇧P,P	中段	15		1	16
ディフェンシブエルボー	⇧P	中段	18	さばき判定あり		18
フロントキック	K	中段	17			17
スイッチレフトスライサー	K,⇧K	上段	20			23
スイッチライトスライサー	K,⇩K	上段	20			23
ハーフムーンキック	(立ち途中) K	中段	20			18
ストッピングロー	⇩K	下段	13			17
ストッピングローコンボ	⇩K,P	上段	10			23
ストッピングロースマッシュ	⇩K,P,P	上段	10		1	13
シットダウンローキック	⬇K	下段	17			16
カットインニーキック	⇨K	中段	18			15
カットインニーキック→フロントスリーパー	(⇨K カウンターヒット時) ⇨P+G	投げ	10+10+10+10	打撃投げ		
シャドースライサー	⇨⇨K	中段	25			21
カウンターストライク	⇦K	中段	26			19
パーリングハイキック	⇦⇨K	上段	20	さばき判定あり		23
パーリングコンビネーション	⇦⇨K,P	上段	15		1	18
ライトアングルトーキック	⇧K	中段	25			19
ボーンクラッシュミドル	⇧K	中段	23	ため可能、ため時ダメージ30		16(ため時37)
ヘビィフック	P+K	中段	25			18
ヘビィフックコンボ	P+K,P	上段	12		1	22
ボマーストライク	⇩P+K	中段	30		1	32
ライトニングランサー→テイクダウン	⇨⇨P+K	上段投げ	35	キャッチ投げ		40
バスガードナックル	(⇨⇨P+K ヒット時) P	投げ	25	投げコンボ		
ライトニングスマッシュ	⇦⇨P+K	中段	30			33
ライトニングコンビネーション	⇦⇨P+K,P	中段	18			14
カットイン	⇦⇧P+K	—	—	特殊行動、下段Pさばき判定あり		
ハイアングルフィストドロップ	⇧P+K	中段	23		1	17
ガードクラッシュトルネード	K+G	上段	35		2	39
ロースピンスライサー	⇩K+G	下段	24			20
ヒールキック	⇨K+G	中段	25		1	24
レッグカットロー	⇨⇨K+G	下段	17			39
レッグカットロー→テイクダウン	(⇨⇨K+G ヒット時) ⇨P+G	投げ	37	打撃投げ		
スイッチバックミドル	⇦K+G	中段	20	振り向き状態へ		20
バックチャージキック	⇦⇦K+G	中段	24	ため可能、ため時ダメージ38		47(ため時71)
ステップアウト	⇦⇦K+G (K押したままG)	—	—	特殊行動、⇦⇦K+G(ため)中		
ステップイン	⇦⇦K+G,G	—	—	特殊行動、⇦⇦P+G ⇦⇦K+G(ため)ヒット直前		
レッグボマー	⇧K+G	中段	30			28
ストマッククラッシュ	⇧K+G	中段	20			19
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー	(⇧K+G ヒット時) ⇨P+G	投げ	10+10+10+10	打撃投げ		
イントルードフック	G押したまま⇧P	中段	20			22
インターセプトボディブロー	G押したまま⇩P	中段	20			20

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
怪盗ダバダバヨ	ベネッサ	12	318	405	NORMAL	
蝶のタトゥー	ライフル					

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	脱い覚ましし	攻撃発生開始（フレーム）
グライディングスライサー	Ⓖ押したまま↗	上段	19			36
グライディングバックナックル	Ⓖ押したまま↖	中段	19			41
グライディングミドル	Ⓖ押したまま↖Ⓚ	中段	19			27
グライディングミドル→ホールド	（Ⓖ押したまま↖Ⓚカウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ	0	打撃投げ		
グライディングトー	Ⓖ押したまま↗Ⓚ	中段	19			29
グライディングトー→ホールド	（Ⓖ押したまま↗Ⓚカウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ	0	打撃投げ		
セットアップ（ムエタイスタイル）	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	－	－	特殊行動		
	ディフェンシブスタイル中の投げ技					
キャニオンダイブ	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
リブレイススロー	↗Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0			8
エルボーラッシュ	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	43		1	8
アームクラッシュスロー	⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	58			8
アーミーコンビネーション	⇦↗⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60			8
ヘルズゲート	⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	53			8
ヘブンズゲート	⇩⇨⇧⇦または⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	58			8
レッグブレイカー	⇩⇦⇧⇨または⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70			8
ウォールキス	（敵の背後が壁）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	30	壁投げ、壁際限定		8
ストマッククラッシャー	（敵の背後が壁）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げ	40	投げコンボ		
ジャッジメント　ギルティ	（敵の背後が壁）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げ	45	投げコンボ		
テイクダウンブロー	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
ヘッドディバイダー	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40			8
ロッククラッシュスロー	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60			8
リブクラッシュボディ	（しゃがんだ敵）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	50	キャッチ投げ		13
リブクラッシュニー	（しゃがんだ敵）⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	55	キャッチ投げ		13
	ディフェンシブスタイル中の返し技	※返し技の総合ダメージ＝相手の技のダメージ÷2＋返し技ダメージ（ライト・レフトハンドホールドは除く）				
ライトハンドホールド	（通常構え中）	－	0	敵の上段または中段右Ⓟ		
ホールドハイキック	（ライトハンドホールド中）Ⓚ	－	20	返しコンボ		
ホールドローキック	（ライトハンドホールド中）⇩Ⓚ	－	20	返しコンボ		
ライトアームブレイカー	（ライトハンドホールド中）Ⓟ＋Ⓖ	－	30	返しコンボ		
レフトハンドホールド	（通常構え中）	－	0	敵の上段または中段左Ⓟ		
ホールドトーキック	（レフトハンドホールド中）Ⓚ	－	20	返しコンボ		
ホールドシンキック	（レフトハンドホールド中）⇩Ⓚ	－	20	返しコンボ		
アレストホールドニー	（レフトハンドホールド中）Ⓟ＋Ⓖ	－	30	返しコンボ		
プリズンアームロック	⇦Ⓟ＋Ⓚ、↗Ⓟ＋Ⓚ	－	50	敵の上段Ⓟ、中段Ⓟ		1
レッグホールドスロー	⇦Ⓟ＋Ⓚ、↗Ⓟ＋Ⓚ	－	35	敵の右上段Ⓚ、右中段Ⓚ		1
レッグキャッチスロー	⇦Ⓟ＋Ⓚ、↗Ⓟ＋Ⓚ	－	35	敵の左上段Ⓚ、左中段Ⓚ		1
レッグホールドスマッシュ	↗Ⓟ＋Ⓚ	－	30	敵の中段Ⓚ		1
	ディフェンシブスタイル中のジャンプ攻撃					
ダブルナックル	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中段	25			34
ステップストレート	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ステップフックキック	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ステップヒールキック	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
	ディフェンシブスタイル中のダウン攻撃					
■ディフダウン攻撃						
サッカーボールキック	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	－	13			18
ローリングレッグドロップ	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	－	25			42
	ムエタイスタイル中の打撃技					
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	－	－	特殊行動		
フリッカージャブ	Ⓟ	上段	10			13
フリッカーコンビネーション	Ⓟ Ⓟ	上段	9			9
フリッカーコンボストライク	Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上段	9			9
ディフェンシブエルボー	⇩Ⓟ	中段	22	さばき判定あり		18
ディフェンシブエルボー	⬇Ⓟ	中段	22	さばき判定あり		18
エルボー	⇨Ⓟ	中段	13			14
ダブルエルボー	⇨Ⓟ Ⓟ	中段	13			11
エルボーストーム	⇨Ⓟ Ⓟ Ⓚ	中段	18			13

ゾンビ名	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ガードオンリー	ベネッサ	20	1634	856	NORMAL	
ニットキャップ	ライフル					

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	砕い/変まし	攻撃発生開始(フレーム)
ヘビィストレート	⇦⇨Ⓟ	上段	10		1	16
ボディストレート	⇦⇨ⓅⓅ	上段	10		1	12
チョッピングライト	⇦⇨ⓅⓅⓅ	中段	15		1	13
アサルトコンビネーション	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中段	18			15
アッパーカット	⇧Ⓟ	中段	20			19
アッパーヒールソード	⇧ⓅⓀ	中段	23			25
ストッピングニー	Ⓚ	中段	18			16
ストッピングハイキック	ⓀⓀ	上段	12			21
ストッピングハイコンボ	ⓀⓀⓅ	上段	10			23
スマッシュアウト	ⓀⓀⓅⓅ	上段	10			13
ストッピングニーボマー2	ⓀⓀⓅⓀ	中段	15			14
ハーフムーンキック	(立ち途中)Ⓚ	中段	20			18
ストッピングロー	⇩Ⓚ	下段	13			17
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ	上段	10			23
ストッピングロースマッシュ	⇩ⓀⓅⓅ	上段	10		1	13
ストッピングローニーボマー	⇩ⓀⓅⓀ	中段	15			14
ローキック	⬇Ⓚ	下段	20			16
ニーキック	⇨Ⓚ	中段	20			18
ダブルニーキック	⇨ⓀⓀ	中段	15			27
ニーキックコンビネーション	⇨ⓀⓀⓅ	中段	18			29
ステップインニー	⇨⇨Ⓚ	中段	18			17
ステップインニーハイキック	⇨⇨ⓀⓀ	上段	22			21
ステップインニーローキック	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ	下段	15	立ちガード可		21
ステップインニーコンビネーション	⇨⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ	上段	25			20
スライサーハイ	⇦⇨Ⓚ	上段	20			21
スライサーハリケーン	⇦⇨ⓀⓀ	中段	25			17
ローキック	⇗Ⓚ	下段	20			16
ショートジャンプミドル	⇖Ⓚ	中段	23			16
ヘビィフック	Ⓟ+Ⓚ	中段	25			18
ヘビィフックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上段	12		1	22
ヘビィフックコンビネーション	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中段	15			14
ライトニングエルボー	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段	20		2	14
ステップインバックナックル	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段	18			23
ヘビィフックコンビネーション	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上段	16			24
ヘビィフックトルネード	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中段	20			14
ハイアングルフィストドロップ	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段	20			17
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	上段	35		2	39
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	24			20
ヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段	25		1	24
ネックスライサー	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	22		2	19
スイッチバックミドル	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	20	振り向き状態へ		20
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中段	24	ため可能、ため時ダメージ38		47(ため時71)
ステップアウト	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ押したまま Ⓖ)	—	—	特殊行動、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)中		
ステップイン	⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	—	—	特殊行動、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ、⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)ヒット直前		
レッグボマー	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	30			28
イントルードフック	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中段	20			22
インターセプトボディ	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中段	20			20
ムエタイスタイル中の投げ技						
エルボースラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30		1	8
リプレイススロー	⇗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0			8
トリプルヘビィスマッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45		1	8
ダブルニーストライク	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50			8
チヌークストライク	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40			8
リプクラッシュボディ	(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	キャッチ投げ		13
リプクラッシュニー	(しゃがんだ敵)⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	55	キャッチ投げ		13
ムエタイスタイル中のジャンプ攻撃						
エルボー	(ジャンプ上昇中)Ⓟ	中段	25			34

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
きゃび☆きゅび	ベネッサ	14	603	533	NORMAL	
カウボーイハット	サファイアサークレット					

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	覚えい覚まし	攻撃発生猶予（フレーム）
ステップストレート	（ジャンプ中）Ⓟ	中段	25			26
ステップフックキック	（ジャンプ中）Ⓚ	中段	25			10
ステップヒールキック	（ジャンプ着地ぎわ）Ⓚ	中段	20			10
		ムエタイスタイル中のダウン攻撃				
サッカーボールキック	（敵ダウン時）⇧Ⓚ	－	13			18
ブライアンツニースタンプ	（敵ダウン時）⇧Ⓟ	－	25			33
		打撃技（ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通）				
バリアキック	（⇩方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	25			21
バリアキック	（⇧方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	25			21
		敵が背後にいるときの攻撃（ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通）				
バックスラッシュ	Ⓟ	上段	12	背後への攻撃		12
ターンストレート	⇩Ⓟ	上段	12	背後への攻撃		14
ハーフムーンターンキック	Ⓚ	上段	20	背後への攻撃		19
ストッピングファウルキック	⇩Ⓚ	中段	14	背後への攻撃		17
フェイスクラッシュエルボー	Ⓟ＋Ⓚ	上段	19	背後への攻撃		17
ターンロースピンスライサー	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下段	20	背後への攻撃		21
		壁技（ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通）				
リアクトラウンドキック	（自分の前の壁）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中段	30			42
ウォールバックロール	（自分の前の壁）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	－	－	特殊行動		
		起き上がり攻撃（ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通）				
ライジングバックキック	（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ	中段	20			29
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	（うつ伏せ足、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			28
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（うつ伏せ、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ヴァーティカルスピンキック	（仰向け足、後転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	（仰向け頭）ⓀⓀⓀ	中段	20			34
ライジングバックキック	（仰向け頭、ディレイ）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	（仰向け頭、横転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
ライジングバックキック	（仰向け頭、前転）ⓀⓀⓀ	中段	20			16
スライドロースピンキック	（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			29
ロースピンキック	（うつ伏せ足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ足、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			33
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（うつ伏せ頭、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロースピンキック	（仰向け足、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け足、後転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			34
ロースピンキック	（仰向け頭、ディレイ）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け頭、横転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18
ロースピンキック	（仰向け頭、前転）⬇ⓀⓀⓀ	下段	20			18

ノングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
クラップシューター双眼鏡	ベネッサ	10	279	304	NORMAL	

ディフェンシブスタイル中の打撃技

ジャブ

Ⓟ

上段	10	14

ワンツー

P

上段	10	11

シャドーコンビネーション

Ⓟ

中段	17	20

シャドーコンボハイキック

Ⓚ

上段	20	17

フェイントボディ

⇦Ⓟ

中段	17	15

ワンツーロー

Ⓚ

下段	17	18

バックナックル

⇨Ⓟ

中段	15	16

バックナックルハイ

Ⓚ

上段	21	11

バックナックルストリーム

Ⓚ

中段	24	20

バックナックルトーキック

⇦Ⓚ

中段	23	15

バックナックルトー→フロントスリーバー

(⇨Ⓑ⇦Ⓚカウンターヒット時)⇨Ⓑ+Ⓒ

投げ	10+10+10+10	-

ダッキングボディブロー

⇨⇨Ⓟ

中段	18	16

ダッキングボディスマッシュ

Ⓟ

中段	20	13

カットアッパー

⇦Ⓟ

上段	8	10

イントルードコンボ

Ⓟ

中段	15	16

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
コンバットベネッサ	ベネッサ	5	40	32	NORMAL	432

ディフェンシブスタイル中の打撃技

ヘビィフック

Ⓟ+Ⓚ

中段	25	18

ヘビィフックコンボ

Ⓟ

上段	12	22

ヘビィインパクト

⇦Ⓟ

中段	28	29

ライトニングスマッシュ

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	30	33

ライトニングコンビネーション

Ⓟ

中段	18	14

クラッシュジョー

(立ち途中)Ⓟ

中段	18	13

ライトニングランサー→テイクダウン

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

上段投げ	35	40

パスガードナックル

(⇨⇨Ⓟ+Ⓚヒット時)Ⓟ

投げ	25	-

レッグガードクラッシュ

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

下段	9	12

※立ちガード可

ディフェンシブエルボー

⇗Ⓟ

中段	18	18

※さばき判定あり

ハイアングルフィストドロップ

⇘Ⓟ+Ⓚ

中段	23	17

ボマーストライク

⇩Ⓟ+Ⓚ

中段	30	32

カットイン

⇦⇘Ⓟ+Ⓚ

-	-	-

※下Ⓟさばき判定あり

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
三本爪	ベネッサ	0	1539	492	RIVAL	

ディフェンシブスタイル中の打撃技

フロントキック

Ⓚ
中段 17 17

スイッチレフトスライサー

⇧Ⓚ
上段 20 23

ハーフムーンキック

（立ち途中）Ⓚ
中段 20 18

スイッチライトスライサー

⇩Ⓚ
上段 20 23

カットインニーキック

⇨Ⓚ
中段 18 15

カットインニーキック→フロントスリーパー

（⇨Ⓚカウンターヒット時）⇨Ⓟ+Ⓖ
投げ 10+10+10+10 -

ストッピングロー

⇩Ⓚ
下段 13 17

ストッピングローコンボ

Ⓟ
上段 10 23

ストッピングロースマッシュ

Ⓟ
上段 10 13

シットダウンローキック

⬇Ⓚ
下段 17 16

パーリングハイキック

⇦⇨Ⓚ
上段 20 23
※さばき判定あり

パーリングコンビネーション

⇦⇨ⓀⓅ
上段 15 18

カウンターストライク

⇦Ⓚ
中段 26 19

シャドースライサー

⇨⇨Ⓚ
中段 25 21

ボーンクラッシュミドル

⇘Ⓚ
中段 23(ため時30) 16(ため時37)

ライトアングルトーキック

⇧Ⓚ
中段 25 19

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
セニョリータ	ベネッサ	18	1458	933	NORMAL	
ブルークリスタルイヤリング		ゴーグル				

ディフェンシブスタイル中の打撃技

レッグカットロー

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

下段	17	39

レッグカットロー→テイクダウン

(⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	37	-

ストマッククラッシュ

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	20	19

ストマッククラッシュ→フロントスリーパー

(⇦Ⓚ+Ⓖヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ	10+10+10+10	-

ガードクラッシュトルネード

Ⓚ+Ⓖ

上段	35	39

ヒールキック

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	25	24

ロースピンスライサー

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	24	20

スイッチバックミドル

⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	20	20

レッグボマー

⇗Ⓚ+Ⓖ

中段	30	28

バックチャージキック

⇦⇦Ⓚ+Ⓖ

中段	24(ため時45)	47(ため時71)

ステップイン

⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ

-	-	-

ステップアウト

⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ押したままⒼ)

-	-	-

ディフェンシブスタイル中の打撃技

イントルードフック

Ⓒ押したまま⇧Ⓟ

中段	20	22

インターセプトボディブロー

Ⓒ押したまま⇩Ⓟ

中段	20	20

グライディングスライサー

Ⓒ押したまま⇗Ⓟ

上段	19	36

グライディングバックナックル

Ⓒ押したまま⇖Ⓟ

中段	19	41

グライディングミドル

Ⓒ押したまま⇨Ⓚ

中段	19	27

グライディングミドル→ホールド

(Ⓒ押したまま⇨Ⓚ カウンターヒット時)⇨Ⓒ+Ⓖ

投げ	0	-

グライディングトー

Ⓒ押したまま⇗Ⓚ

中段	19	29

グライディングトー→ホールド

(Ⓒ押したまま⇗Ⓚ カウンターヒット時)⇨Ⓒ+Ⓖ

投げ	0	-

セットアップ(ムエタイスタイルへ)

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

ディフェンシブスタイル中の投げ技

キャニオンダイブ

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	40	8

リプレイススロー

⇗Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	0	8

エルボーラッシュ

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	43	8

アームクラッシュスロー

⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	58	8

アーミーコンビネーション

⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	60	8

ヘルズゲート

⇨⇩Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	53	8

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ベネッサ闘	ベネッサ	24	1730	564	NORMAL	

トリプルゴールドチョーカー　イーグルタトゥー　ゴールドサークレット　勝利の紋章　ボーガン

ディフェンシブスタイル中の投げ技

ヘブンズゲート

⇩⇨⇧⇦または⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 58 8

レッグブレイカー

⇩⇦⇧⇨または⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 70 8

ウォールキス

(敵の背後が壁)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 30 8

ストマッククラッシャー

⇦P+G

投げ 40 -

ジャッジメント ギルティ

⇨P+G

投げ 45 -

テイクダウンブロー

(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 40 8

ヘッドディバイダー

(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 40 8

ロッククラッシュスロー

(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ

上段投げ 60 8

リブクラッシュボディ

(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ 50 13

リブクラッシュニー

(しゃがんだ敵)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ 55 13

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
マルガリータ	ベネッサ	26	2954	447	NORMAL	
ピンクタフトイヤリング	ノザーチョーカー	アラベスクタトゥー	ガスマスク	勇者の紋章	手榴弾	

ディフェンシブスタイル中の返し技

ライトハンドホールド

（通常構え中）

-	0	-

ホールドハイキック

（ライトハンドホールド中）Ⓚ

-	20	-

レフトハンドホールド

（通常構え中）

-	0	-

ホールドトーキック

（レフトハンドホールド中）Ⓚ

-	20	-

ホールドローキック

（ライトハンドホールド中）⇩Ⓚ

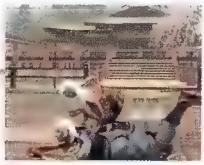
-	20	-

ホールドシンキック

（レフトハンドホールド中）⇩Ⓚ

-	20	-

ライトアームブレイカー



（ライトハンドホールド中）Ⓟ＋Ⓖ

-	30	-

アレストホールドニー

（レフトハンドホールド中）Ⓟ＋Ⓖ

-	30	-

プリズンアームロック

⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟ＋Ⓚ

-	50	1

レッグホールドスロー

⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟ＋Ⓚ

-	35	1

レッグキャッチスロー

⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟ＋Ⓚ

-	35	1

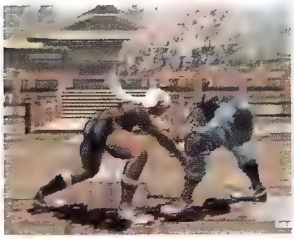
レッグホールドスマッシュ

⇨Ⓟ＋Ⓚ

-	30	1

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
むっちー	ベネッサ	28	3190	379	NORMAL	
ツタンカーメンのマスク	殺戮のマスク	聖戦の紋章	バズーカ砲			

ディフェンシブスタイル中のジャンプ攻撃



ダブルナックル
(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段	25	34

ステップストレート
(ジャンプ中)Ⓟ

中段	25	26

ステップフックキック
(ジャンプ中)Ⓚ

中段	25	10

ステップヒールキック
(ジャンプ着地ぎわ)Ⓚ

中段	20	10

ディフェンシブスタイル中のダウン攻撃

サッカーボールキック
(敵ダウン時)⇧Ⓚ

-	13	18

ローリングレッグドロップ
(敵ダウン時)⇧Ⓟ

-	25	42

ムエタイスタイル中の打撃技

フリッカージャブ

Ⓟ

上段	10	13

フリッカーコンビネーション

Ⓟ

上段	9	9

フリッカーコンボストライク

Ⓟ

上段	9	9

ディフェンシブエルボー

⇩Ⓟまたは⬇Ⓟ

中段	22	18

※さばき判定あり

エルボー

⇨Ⓟ

中段	13	14

ダブルエルボー

Ⓟ

中段	13	11

エルボーストーム

Ⓚ

中段	18	13

ムエタイスタイル中の打撃技

ヘビィストレート

⇦⇨Ⓟ

上段	10	16

ボディストレート

Ⓟ

上段	10	12

チョッピングライト

Ⓟ

中段	15	13

アサルトコンビネーション

Ⓚ

中段	18	15

アッパーカット

⇩Ⓟ

中段	20	19

アッパーヒールソード

Ⓚ

中段	23	25

ヘビィフック

Ⓟ+Ⓚ

中段	25	18

ヘビィフックナックル

Ⓟ

上段	12	22

ヘビィフックコンビネーション

Ⓚ

中段	15	14

ライトニングエルボー

⇨Ⓟ+Ⓚ

上段	20	14

ハイアングルフィストドロップ

⇩Ⓟ+Ⓚ

中段	20	17

ステップインバックナックル

⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

中段	18	23

ヘビィフックコンビネーション

Ⓟ

上段	16	24

ヘビィフックトルネード

Ⓟ

中段	20	14

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
らぶちゅ♪	ベネッサ	2	19	0	NORMAL	190

ムエタイスタイル中の打撃技

ストッピングニー

Ⓚ

中段	18	16

ストッピングハイキック

Ⓚ

上段	12	21

ストッピングハイコンボ

Ⓟ

上段	10	23

スマッシュアウト

Ⓚ+Ⓟ

上段	10	13

ハーフムーンキック

(立ち途中)Ⓚ

中段	20	18

ストッピングニーボマー2

Ⓚ

中段	15	14

ローキック

⇗Ⓚまたは⬇Ⓚ

下段	20	16

ショートジャンプミドル

⇘Ⓚ

中段	23	16

ストッピングロー

⇩Ⓚ

下段	13	17

ストッピングローコンボ

Ⓟ

上段	10	23

ストッピングロースマッシュ

Ⓟ

上段	10	13

ストッピングローニーボマー

Ⓚ

中段	15	14

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
ロケットダッシュ	ベネッサ	0	36	125	RIVAL	

ムエタイスタイル中の打撃技

ニーキック

⇨Ⓚ

中段	20	18

ダブルニーキック

Ⓚ

中段	15	27

ニーキックコンビネーション

Ⓟ

中段	18	29

ステップインニー

⇨⇨Ⓚ

中段	18	17

ステップインニーハイキック

Ⓚ

上段	22	21

ステップインニーローキック

⇩Ⓚ

下段	15	21

※立ちガード可

ステップインニーコンビネーション

Ⓚ

上段	25	20

スライサーハイ

⇦⇨Ⓚ

上段	20	21

スライサーハリケーン

Ⓚ

中段	25	17

ヒールキック

⇨Ⓚ+Ⓖ

中段	25	24

ガードクラッシュトルネード

Ⓚ+Ⓖ

上段	35	39

ロースピンスライサー

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	24	20

リングネーム	キャラクタ名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
D. K.	ベネッサ	29	9990	10	SPECIAL	

白幻球　怪傑風アイマスク　メダリネックレス　ドラゴンタトゥー　マリーンベレー帽　聖鳥の紋章

ムエタイスタイル中の打撃技

スイッチバックミドル

⇦Ⓚ＋

中段	20	20

レッグボマー

⇗Ⓚ＋Ⓖ

中段	30	28

ネックスライサー

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

上段	22	19

ステップイン

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ・Ⓖ

-	-	-

ステップアウト

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ（Ⓚ押したまま Ⓖ）

-	-	-

バックチャージキック

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ

中段	24（ため時38）	47（ため時71）

イントルードフック

Ⓖ押したまま⇧Ⓟ

中段	20	22

インターセプトボディ

Ⓖ押したまま⇩Ⓟ

中段	20	20

セットアップ（ディフェンシブスタイル）

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

-	-	-

ムエタイスタイル中の投げ技

エルボースラッシュ

Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	30	8

リプレイススロー

⇗Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	0	8

トリプルヘビィスマッシュ

⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	45	8

ダブルニーストライク

⇘Ⓟ＋Ⓖ

上段投げ	50	8

ジングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
Kプラン	ベネッサ	3	28	15	NORMAL	295

ムエタイスタイル中の投げ技

チヌークストライク

(敵の右側) Ⓟ+Ⓖ

上段投げ	40	8

リブクラッシュボディ

(しゃがんだ敵)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ	50	13

リブクラッシュニー

(しゃがんだ敵)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ	55	13

ムエタイスタイル中のジャンプ攻撃

エルボー

(ジャンプ上昇中) Ⓟ

中段	25	34

ステップストレート

(ジャンプ中) Ⓟ

中段	25	26

ステップフックキック

(ジャンプ中) Ⓚ

中段	25	10

ステップヒールキック

(ジャンプ着地ぎわ) Ⓚ

中段	20	10

ムエタイスタイル中のダウン攻撃

サッカーボールキック

(敵ダウン時) ⇨Ⓚ

-	13	18

ブライアンツニースタンプ

(敵ダウン時) ⇧Ⓟ

-	25	33

打撃技(ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通)

バリアキック

(⇩または⇧方向遠け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	25	21

敵が背後にいるときの攻撃(ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通)

バックスラッシュ

Ⓟ

上段	12	12

ターンストレート

⇩Ⓟ

上段	12	14

ハーフムーンターンキック

Ⓚ

上段	20	19

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
L＝エル イエロースポーツサングラス	ベネッサ	8	53	213	NORMAL	743

敵が背後にいるときの攻撃(ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通)

ストッピングファウルキック

⇩Ⓚ

中段	14	17

フェイスクラッシュエルボー

Ⓟ+Ⓚ

上段	19	17

ターンロースピンスライサー

⇩Ⓚ+Ⓖ

下段	20	21

壁技(ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通)

リアクトラウンドキック

(自分の前の壁)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段	30	42

ウォールバックロール

(自分の前の壁)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

-	-	-

起き上がり攻撃(ディフェンシブ・ムエタイスタイル共通)

ライジングバックキック

(うつ伏せ足)⒦⒦⒦

中段	20	29

ライジングバックキック

(仰向け頭)⒦⒦⒦

中段	20	34

ヴァーティカルスピンキック

(うつ伏せ頭)⒦⒦⒦

中段	20	28

ヴァーティカルスピンキック

(仰向け足)⒦⒦⒦

中段	20	34

ロースピンキック

(うつ伏せ頭)(仰向け足)(仰向け頭)⬇⒦⒦⒦

下段	20	33

スライドロースピンキック

(うつ伏せ足)⬇⒦⒦⒦

下段	20	29

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
108ベネッサ	ベネッサ	16	1080	881	NORMAL	
ぱっぱかお馬	アーミーベレー帽					

ベネッサの有効な連係技

腹崩れ誘発後のコンボ

避け性能のあるイントルードフック（硬化カウンター以上）や、フェイントボディまたはイントルードコンボの2発めカウンターヒットで腹崩れを誘発したら、追撃を決められる。タイミングを遅らせてレッグガードクラシュを当てると相手は少し浮き直すので、そこへボーンクラッシュミドルで追撃しよう。

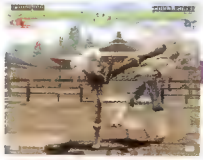
イントルードフック

Ⓖ押したまま⇩または⇧Ⓟ

カウンターヒット時限定コンボ

パーリングコンビネーションの1発めがカウンターヒットしたあとは、2発めで相手の浮きを維持できるため、空中コンボを決めることが可能。基本となる追撃はダッキングボディスマッシュだ。ただし、ウルフ、ジェフリー、リオンが相手で足位置が平行のときは、ダッキングボディスマッシュが決まらない。

パーリングハイキック



⇦⇨Ⓚ（カウンターヒット）

レフトハンドホールドからのコンボ

レフトハンドホールドに成功し、派生技の投げが決まったあとは、大幅に有利な状況となり、打撃投げのレッグカットロー～テイクダウンを決められる。総合ダメージが非常に高いので、チャンスがきたら確実に決めていこう。

レフトハンドホールド

（通常構え中）

アレストホールドニー

（レフトハンドホールド中）Ⓟ＋Ⓖ

ムエタイスタイル中のコンボ

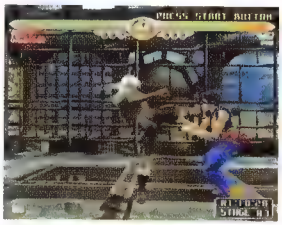
ムエタイスタイル中のライトニングエルボーは叩きつけダウンを誘発でき、そこへ追撃を決められる。アキラを除く軽・中量級にはアッパーヒールソードが確定し、さらにダウン攻撃まで決めることが可能だ（ジャッキーにはアッパーヒールソード後、受け身を取られるので、最後のダウン攻撃は決まらない）。

ライトニングエルボー

⇨Ⓟ＋Ⓚ

ベネッサ・CPUとの戦い方

CPUはガードを崩す技に弱い。特にベネッサのバックチャージキックの最大ためがオススメ。この技を中間距離から出し、その後しゃがみ投げをすると、確実に投げることができる。これを繰り返せば勝ち進めるぞ！



対CPU戦で●有効な技は

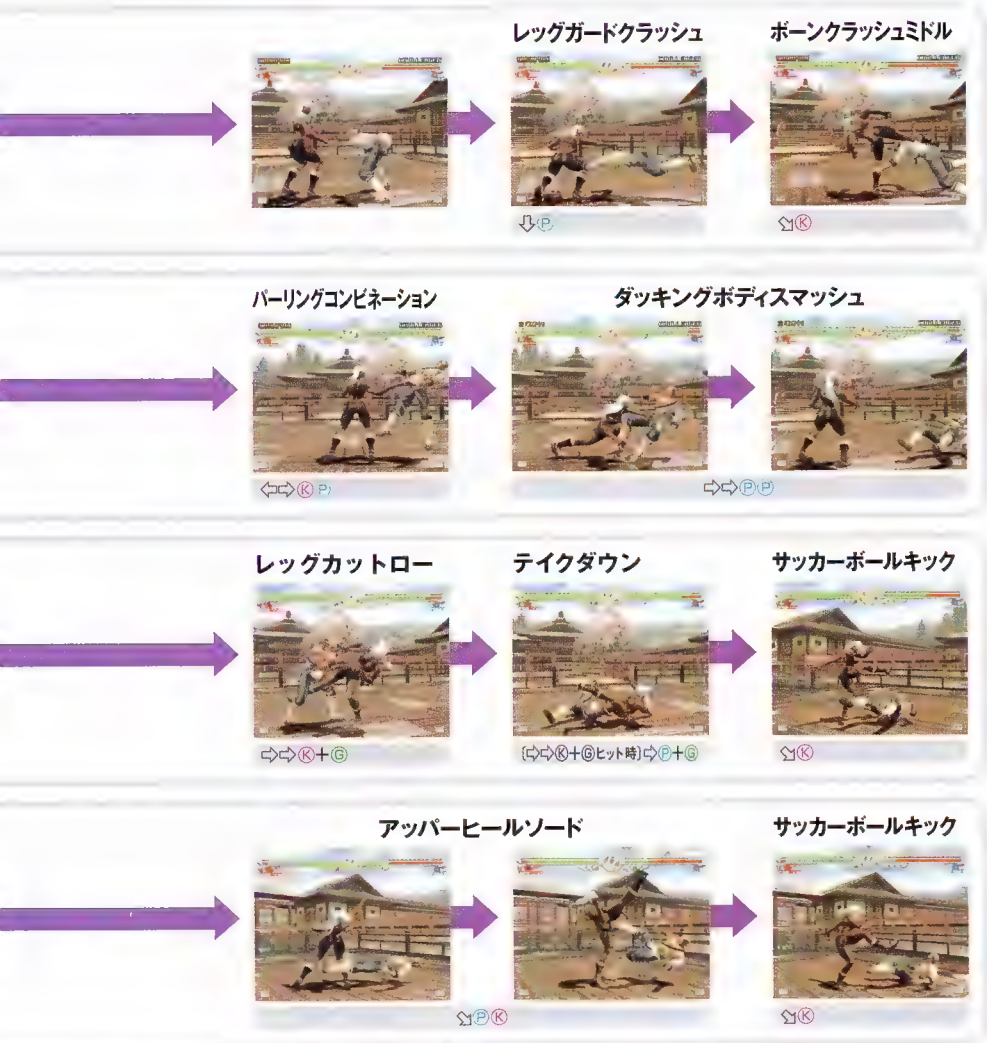
バックチャージキック

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ

バックチャージキックを当てると、しゃがみ投げが決まる。

リングネーム	キャラクター名	基本レベル	勝	敗	種別	経験値
YS 全ての幻球	デュラル	29	0	0	SPECIAL	

ふたつの格闘スタイルで巧みに攻めろ！



ガードクラッシュトルネード

(ムエタイスタイル中)Ⓚ+Ⓖ

ライトニングエルボー

(ムエタイスタイル中)⇨Ⓟ+Ⓚ

エルボーストーム

(ムエタイスタイル中)⇨ⓅⓅⓀ

ムエタイスタイルからの攻めでも勝てるぞ！

違う方法で攻めたいなら、ガードクラッシュトルネードを使う。これでガードを崩し、ライトニングエルボーからエルボーストームを決め、受け身をしたら、再度ガードクラッシュトルネードで攻め続けよう。

ベネッサの戦術

牽制の要となるジャブやカットアッパー、レッグガードクラッシュで主導権を握り、中段と強力な投げ技で2択を迫るのがディフェンシブスタイルの基本だ。ジャブまたはカットアッパーから連係を組み立てる際は、派生技を意識させることで、より攻めやすくなる。2択に用いる中段攻撃はボーンクラッシュミドルがオススメ。この技はガードされても隙が小さく、攻撃発生の早いカットアッパーにつなげることで肘などの反撃が止められる。また、カットアッパーが打ち負ける上段ⓅやしゃがみⓅには、上段すかし兼下段さばき技のディフェンシブエルボーで対処できる（ディフェンシブエルボーガード後はボーンクラッシュミドルガード時よりも隙が若干大きいので肘などに対する選択肢として上中段さばき技のパーリングハイキックを加える）。このようにディフェンシブスタイルでは不利な状況を利用した戦術も非常に重要だ。ムエタイスタイルでは、中段を3発繰り出すエルボーストームを軸に相手を押さえ込む。ディレイと途中止めからの投げ技で2択を迫ろう。

カットアッパー

⇧Ⓟ

各種投げ技

ディフェンシブエルボー

⇗Ⓟ

シャドースライサー

⇨⇨Ⓚ

パーリングコンビネーション

⇦⇨ⓀⓅ

ガード

ノーマルヒット

レッグガードクラッシュ

⇩Ⓟ

ディフェンシブエルボー

⇗Ⓟ

各種投げ技

イントルードフック

Ⓖ押したまま⇧または⇩Ⓟ

ノーマルヒット

ディフェンシブエルボー

⇗Ⓟ

ノーマルヒット

ガード

エルボー

⇨Ⓟ

各種投げ技

デュラル

(DURAL)

プロフィール

国籍／？

性別／？

血液型／？

職業／？

趣味／？

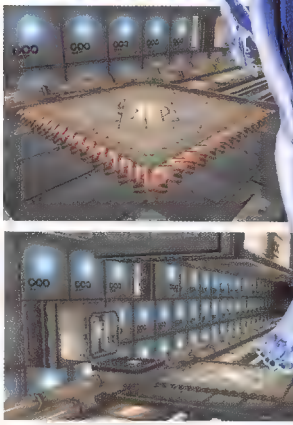
身長／？

体重／？

スリーサイズ／？

格闘スタイル／？

世界各国に散らばる、6つの巨大企業からなる組織J6。JUDGEMENT(審判)、THE DEVIL(悪魔)、WHEEL OF FORTUNE(運命の車輪)、THE MOON(月)、THE TOWER(塔)、DEATH(死神)と呼ばれる6人の幹部たちがそれぞれの組織を統括。『バーチャファイター』シリーズの舞台となっている世界格闘トーナメント大会はTHE DEVILが主催している。第3回世界格闘トーナメント(『バーチャファイター3』)で組織から解放された影丸の実の母親、月影(デュラル)。だが、彼女を元の体に戻そうと使用した新パーツの影響でデュラル化が進行し、再びJ6の管理下へ。第4回世界格闘トーナメントでは、より完全体に近づいた状態で格闘家たちを待ち受ける。



HANGAR(ハンガー)
14×14(メートル)

技表

技名	コマンド	攻撃判定	備考
	打撃技		
ジャブ	P	上段	
ワンツー	P,P	上段	
パンチキック	P,K	上段	
ワンツー～アッパー	P,P,⇧,P	中段	
コンボキックスラッシュ	P,P,K	上段	
ワンツーアッパー～ヒューマンフローター	P,P,⇧,P,P	中段	
フローターコンビネーション	P,P,⇧,P,P,⇧,P	中段	
Dコンビネーション No2	P,P,P	上段	
Dコンビネーション No2 α	P,P,P,⇨,⇩,⇧,P	中段	
Dコンビネーション No2 β	P,P,P,⇦,K	中段	
Dコンビネーション No2 γ	P,P,P,K	中段	
ローナックル	⇩,P	下段	
ヒューマンフローター	⇦,⇦,P	中段	
ヒューマンフローターインパクト	⇦,⇦,P,P	中段	
レッグクラッシュエルボー	⇗,P	下段	
レッグクラッシュエルボー～ロースライサー	⇗,P,K	下段	
イントルードエルボー	⇨,⇨,P	中段	
Dコンビネーション-No1	⇨,⇨,P,P	中段	
Dコンビネーション-No1 α	⇨,⇨,P,P,⇦,K	中段	
Dコンビネーション-No1 β	⇨,⇨,P,P,K	中段	
Dコンビネーション-No1 γ	⇨,⇨,P,P,K+G	上段	
ヘルダンクスロー	⇧,⇩,⇧,P	上段	ヒット投げ
デスウォール	⇦,⇨,P	中段	
デスウォールロースピア	⇦,⇨,P,K	下段	
デスウォールロースピア～エスケープ	⇦,⇨,P,K,P	―	特殊行動、移動技

●デュラル使用の条件
帝王または名人以上になり、KUMITEモードでSPECIALキャラクターを出現させる。SPECIALキャラクターを全員倒すとデュラルが出現するようになり、倒せばVSモードのみで使用可能となる。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
エルボー	⇨Ⓟ	中段	
コンボエルボースラッシュ	⇨Ⓟ,Ⓟ	中段	
ガードクッラシュコンビネーション	⇨ⓅⒷ⇩⇧⇨Ⓟ	中段	ガード不能
クラッシュコンビネーション	⇨ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段	
ランスコンビネーション	⇨ⓅⓅⓅ	上段	
フェイントロール	⇨ⓅⓅ⇦⇧⇩⇧⇨	ー	特殊行動
～ライジングドラゴンキック	(⇨ⓅⓅ⇦⇧⇩⇧⇨後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	立ちガード不可
～ライジングドラゴンナックル	(⇨ⓅⓅ⇦⇧⇩⇧⇨後)⇨⇩⇧Ⓟ	中段	
～フェイントローキック	(⇨ⓅⓅ⇦⇧⇩⇧⇨後)Ⓚ	下段	
ヘブンズキック	Ⓚ	上段	
ヘルアンドヘブン	ⓀⓀ	中段	
Dコンビネーション No3	ⓀⓅ	下段	
Dコンビネーション No3α	ⓀⓅⓀ	上段	
Dコンビネーション No3β	ⓀⓅⓅ	上段	
Dコンビネーション No3γ	ⓀⓅⓅⓀ	上段	
バックローキック	⇖Ⓚ	中段	
アッパーキック	⇨⇨Ⓚ	中段	
ダブルインパクト	⇨⇨ⓀⓀ	中段	
トリプルストライク	⇨⇨ⓀⓀⓀ	上段	
ニースマッシュ	⇨Ⓚ	中段	
グランドワームスライサー	⇨⇩Ⓚ	下段	
レッグスマッシュ	⇩Ⓚ	下段	
レッグスラッシャー	⇩ⓀⓀ	下段	
ミドルレイピア	⇧Ⓚ	中段	
ダブルレイピア	⇧ⓀⓀ	上段	
ミラージュレイピア	⇧ⓀⓀⓀ	上段	
ミラージュスラッシュ	⇧ⓀⓀ⇨Ⓚ	中段	
ミラージュスラッシュコンボ	⇧ⓀⓀ⇨ⓀⓀ	中段	
ダブルレイピア～ロースラスト	⇧ⓀⓀ⇦Ⓚ	下段	
スマッシュナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段	
Dコンビネーション No4	Ⓟ+ⓀⓀ	上段	
Dコンビネーション No4α	Ⓟ+ⓀⓅ	上段	
Dコンビネーション No4β	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段	
Dコンビネーション No4γ	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段	
マンティスブレイ	⇦⇨ Ⓟ+Ⓚ	中段上段	
ローハンマースライス	⇧Ⓟ+Ⓚ	下段	
トルネードキック	Ⓚ+Ⓖ	上段	
ロースライサーγ	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段	
エアウォークキックコンボ	⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段	
サマーソルトスラッシュ	⇖Ⓚ+Ⓖ	中段	
ヒールソードスラッシュ	⇗Ⓚ+Ⓖ	中段	
Dコンビネーション No5	⇗Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓚ	中段	
Dコンビネーション No6	⇗Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓚ	中段	
Dコンビネーション No6α	⇗Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓚ⇖Ⓚ	中段	
Dコンビネーション No6β	⇗Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓚ⇧Ⓚ	中段	
UNKNOWN	(⇩方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
UNKNOWN	(⇧方向避け中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
投げ技			
ラーニングスロー No1	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No2	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No3	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No4	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No5	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No6	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ラーニングスロー No7	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	
ジャンプ攻撃			
バンカーストライク	(ジャンプ上昇中)Ⓟ	中段	
バンカーストレート	(ジャンプ下降中)Ⓟ	中段	
バンカーニードル	(ジャンプ上昇中)Ⓟ	中段	
バンカーニードル	(ジャンプ下降中)Ⓟ	中段	
背後攻撃			
マンティスローストライク	⬇Ⓟ	下段	
ストマックインパクト	⇩Ⓟ	中段	Ⓟからはじまるコンボに繋がる
マンティスジャブ	Ⓟ	上段	Ⓟからはじまるコンボに繋がる
ターンロースライサー	⇩Ⓚ	下段	
ターンハイキック	Ⓚ	上段	

打撃技

ジャブ

Ⓟ

上段 - -

ワンツー

Ⓟ

上段 - -

パンチキック

Ⓚ

上段 - -

Dコンビネーション No2

Ⓟ

上段 - -

Dコンビネーション No2 α

⇨⇩⇘Ⓟ

中段 - -

Dコンビネーション No2 β

⇖Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No2 γ

Ⓚ

中段 - -

ローナックル

⇩Ⓟ

下段 - -

ヒューマンフローター

⇦⇦Ⓟ

中段 - -

ヒューマンフローターインパクト

⇦ Ⓟ

中段 - -

ワンツー～アッパー

⇘Ⓟ

中段 - -

ワンツーアッパー～ヒューマンフローター

Ⓟ

中段 - -

レッククラッシュエルボー

⇗Ⓟ

下段 - -

レッククラッシュエルボー～ロースライサー

Ⓚ

下段 - -

コンボキックスラッシュ

Ⓚ

上段 - -

打撃技

イントルードエルボー

⇨⇨Ⓟ

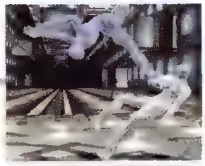
中段 - -

Dコンビネーション No1

Ⓟ

中段 - -

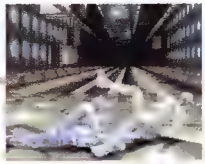
Dコンビネーション No1 α



⇖Ⓚ

中段 - -

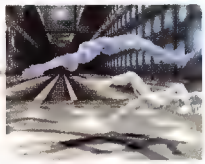
Dコンビネーション No1 β



Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No1 γ



Ⓚ+Ⓖ

上段 - -

ヘルダンクスロー

⇦⇩⇦Ⓟ

上段 - -

フローターコンビネーション

⇦Ⓟ

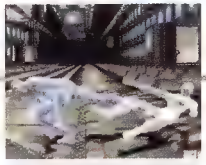
中段 - -

デスウォール

⇦⇨Ⓟ

中段 - -

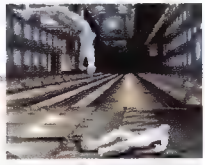
デスウォールロースピア



Ⓚ

下段 - -

デスウォールロースピア~エスケープ



Ⓟ

- - -

打撃技

エルボー

⇨Ⓟ

中段 - -

コンボエルボースラッシュ

Ⓟ

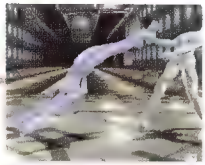
中段 - -

フェイントロール

Ⓟ⇦⇖⇩⇘⇨

- - -

~ライジングドラゴンキック



(⇨ⓅⓅ⇦⇖⇩⇘⇨後) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

上段 - -

ランスコンビネーション

Ⓟ

上段 - -

~ライジングドラゴンナックル

(⇨ⓅⓅ⇦⇖⇩⇘⇨後) ⇨⇩⇘Ⓟ

中段 - -

クラッシュコンビネーション

⇨Ⓟ

中段 - -

~フェイントローキック

(⇨ⓅⓅ⇦⇖⇩⇘⇨後) Ⓚ

下段 - -

ガードクッラシュコンビネーション

⇩⇘⇨Ⓟ

中段 - -

打撃技

ヘブンズキック

Ⓚ

上段 - -

Dコンビネーション No3

Ⓟ

下段 - -

Dコンビネーション No3 α

Ⓚ

上段 - -

ヘルアンドヘブン

Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No3 β

Ⓟ

上段 - -

Dコンビネーション No3 γ

Ⓚ

上段 - -

バックローキック

↖Ⓚ

中段 - -

アッパーキック

⇨⇨Ⓚ

中段 - -

ダブルインパクト

Ⓚ

中段 - -

トリプルストライク

Ⓚ

上段 - -

ニースマッシュ

⇨Ⓚ

中段 - -

グランドワームスライサー

⇨⇩Ⓚ

下段 - -

レッグスマッシュ

⇩Ⓚ

下段 - -

レッグスラッシャー

Ⓚ

下段 - -

打撃技

ミドルレイピア

⇦Ⓚ

中段 - -

ダブルレイピア

Ⓚ

上段 - -

ミラージュレイピア

Ⓚ

上段 - -

ミラージュスラッシュ

⇨Ⓚ

中段 - -

ミラージュスラッシュコンボ

Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No4

Ⓚ

上段 - -

ダブルレイピア～ロースラスト

⇦Ⓚ

下段 - -

スマッシュナックル

Ⓟ+Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No4 α

Ⓟ

上段 - -

Dコンビネーション No4 β

⇩Ⓚ

下段 - -

マンティスプレイ

⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

中段上段 - -

Dコンビネーション No4 γ

Ⓚ

上段 - -

ローハンマースライス

⇦Ⓟ+Ⓚ

下段 - -

打撃技

トルネードキック

Ⓚ+Ⓖ

上段 - -

ロースライサーγ

⇩Ⓚ+Ⓒ

下段 - -

エアウォークキックコンボ

⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

上段 - -

サマーソルトスラッシュ

⇘Ⓚ+Ⓖ

中段 - -

ヒールソードスラッシュ

⇗Ⓚ+Ⓒ

中段 - -

Dコンビネーション No5

⇘Ⓚ

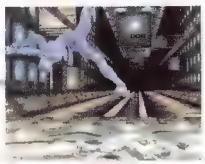
中段 - -

Dコンビネーション No6

⇘Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No6α



⇘Ⓚ

中段 - -

Dコンビネーション No6β

⇘Ⓚ

中段 - -

UNKNOWN

(⇩または⇧方向選け中)Ⓒ+Ⓚ+Ⓖ

中段 - -

投げ技

ラーニングスローNo1

Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo2

⇦⇧⇩⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo3

⇧⇧Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo4

⇨Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo5

⇦Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo6

⇧Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ラーニングスローNo7

⇩Ⓟ+Ⓖ

上段投げ - -

ジャンプ攻撃

バンカーストライク

(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段 - -

バンカーストレート

(ジャンプ下降中)Ⓟ

中段 - -

バンカーニードル

(ジャンプ上昇中)Ⓟ

中段 - -

バンカーニードル

(ジャンプ下降中)Ⓟ

中段 - -

敵が背後にいるときの攻撃

マンティスローストライク

⬇Ⓟ

下段 - -

ストマックインパクト

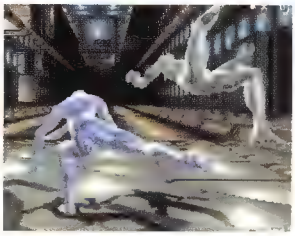
⇩Ⓟ

中段 - -

マンティスジャブ

Ⓟ

上段 - -



ターンロースライサー

⇩Ⓚ

下段 - -

ターンハイキック

Ⓚ

上段 - -

デュラルの有効な連係技

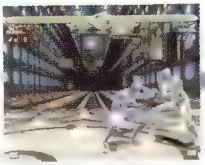
2足歩行兵器デュラルの性能

他を圧倒する性能を誇る2足歩行兵器デュラル。繰り出される技は躍歩頂肘や龍尾閃といった、各キャラクターが主力として使用している高性能な技ばかり。それらが連係技として成立しているため、相手にとっては反撃ポイントを見極めるだけでも困難となる。ダウン攻撃こそ用意されていないものの、それを補ってあまりある性能を誇るキャラクターだ。常勝キャラクターの筆頭と言えるだろう。

打撃で強引に攻撃 強気に攻めよう

イントルードエルボーからはDコンビネーション-No1への派生があるため、相手はガードを固めている場合が多い。2発めにディレイをかけたり、投げ技を狙うととても効果的だ。

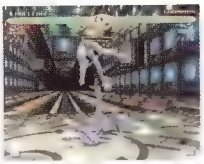
イントルードエルボー



⇨⇨Ⓟ

Dコンビネーション-No1 または ラーニングスロー No4

Ⓟ



⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

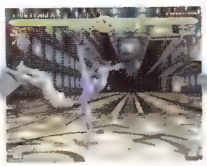
投げ技が決まれば 体力半分を奪う

ラーニングスローNo5からの空中コンボ。入力コマンドが簡単、かつダメージも高い実践的な連続技だ。相手を運ぶ距離も長いので、リングアウト勝ちを狙いやすい。

ラーニングスローNo5

⇦Ⓟ+Ⓖ

Dコンビネーション No6 α



⇗Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓚ⇖Ⓚ

デュラル主要技考察

デュラルの技は高性能なものばかりだが、コマンド入力の簡略化も強さのひとつとしてあげられる。まずは主力となるイントルードエルボーを例に考えてみよう。これは躍歩頂肘に相当する技だが、アキラの入力が⇨⇨⇨Ⓟなのに対し、デュラルは⇨⇨Ⓟ。続く連係も存在しているため、1発止めやディレイを使った2択攻撃が非常に強力な技になっている。また、ラーニングスローNo2(ジャイアントスイング)もウルフとは違い、コマンド入力の早さに関係なく、投げ技最強の威力100が設定されているのだ。

イントルードエルボー

⇨⇨Ⓟ

間違いなくメインとなる中段攻撃。派生あり、ディレイありと、至れり尽くせりの技だ。

ラーニングスローNo2

⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

主力の投げ技として狙いたい、威力100を誇る最強の投げ技。ただし、投げ間合いはウルフよりも狭い。

エアウォークキックコンボ

⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

数少ないデュラルのオリジナル技。メインの技とは言えないが、デュラルらしさを演出してくれる打撃技。

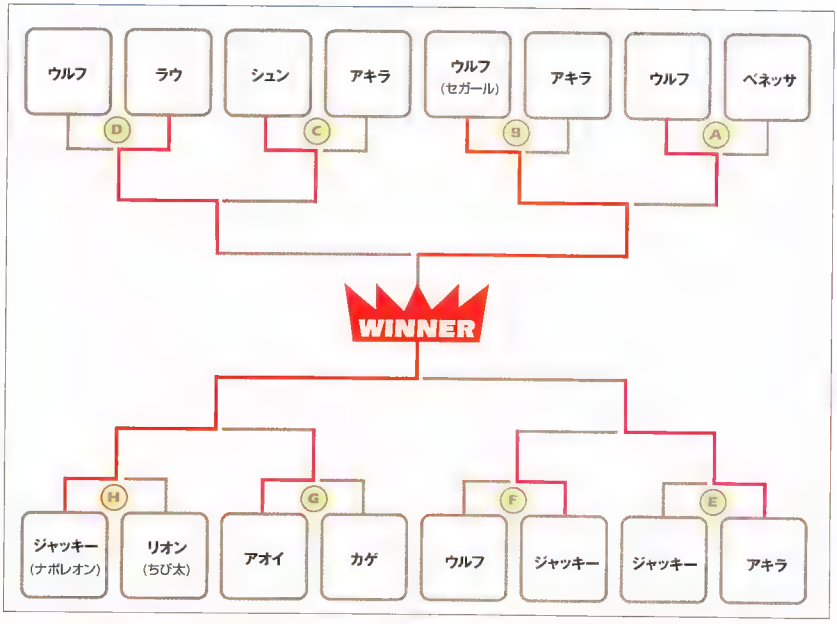
格闘新世紀

2002年2月3日、約4万人が参加した予選大会を勝ち抜いた64名が集結し、『バーチャファイター4Ver.B』最強プレイヤーを決める決勝大会が行われた。トーナメント表にはパイ、レイ・フェイを除く、すべてのキャラクターが登場。ハイレベルな戦いが連続するなか、注目の決勝戦にはナポレオン(ジャッキー)、セガール(ウルフ)の2人が名乗りをあげた。結果は3対1でナポレオンの勝利。優勝者にはアーケード版最強の称号"覇王"を超える"鳳凰"の称号が与えられたのだ。

参加者約4万人!
頂点の座についたのはジャッキー!!

アーケード版最強の座を決める決勝大会。出場選手の中には"ちび太"、"セガール"といったPS2版に登場する有名プレイヤーの姿も。

優勝者に与えられた、世界にひとつしか存在しない"鳳凰"の称号。スクリーンに映し出された"鳳凰に昇格"の文字に会場も沸きあがった。



A.I. A.I.解説

A.I.モードのキャラクター育成について

A.I.モードでキャラクターを育成していくためには愛情のこもった技の伝授が必要だ。プレイヤーがキャラクターに技を教える手段として、スパーリングモードとリプレイモードが用意されている。実際の技をキャラクター自身が体で体感して覚えるスパーリングモードを多用すれば、プレイヤー自身のコマンド入力も上手になる特典つき。なにも指示しなくても、KUMITEモードなどで戦い続けていけばキャラクターは経験をつんで強くなっていくが、もっともっと正しい楽しみ方としては、キャラクターが強くなるためには放任主義ではなくA.I.用のソフトをきちんとレクチャーすることが大切だ。どのようにレクチャーしていけばいいか、覚えさせたい技2種類をそれぞれのキャラクターから導き出してみる。

A.I. モードの楽しみ方

A.I.モードで作成したキャラクターはARCADEモードやKUMITEモードで敵キャラと対戦させることができる。KUMITEモードで戦うとプレイヤーキャラクターと同様に段位認定もされる。自分で育てたA.I.キャラクターと自分自身が対戦することもできるぞ。さらに友達が作ったA.I.キャラクター同士で対戦させることだって可能から、まったく新しい『バーチャファイター4』の楽しみ方ができるモードだ。ここに表記した最強のA.I.キャラクター育て術でどこに出しても恥ずかしくないキャラクターを育成していこう。

技を覚える3つのモード、ちょっといいテク

データファイルモードで作成したA.I.キャラクターに技を教えるためには以下の作戦を使うと効率よく技を記憶させることができる。効率よく強いキャラクターを作ろう。

スパーリングモード

同じ技を何度も食らわせるだけで、それぞれのアビリティ(データベースモードでチェック)は細かくあがっていく。連係技やコンボを入力ミスしても自分で補正して覚えてくれる。失敗をおそれずにじゃんじゃんぶち込め。

リプレイモード

リプレイを見せるときに必ずしも自分が戦っている必要はない。敵に負けてしまったときのプレイやなかなか出せない技が出まくったときの一戦はこまめにリプレイをセーブして、A.I.キャラに見せよう。

試合中に同キャラ対決になったとき

KUMITEモードなどで自分と同キャラクター勝負になったときはリプレイと同様に敵が出した技を覚え込んでいく。特に育てはじめのときは有効だ。ただ、覚えて欲しくない技を覚えることもあるので注意。

セコンドモード(対戦)モードで与えられる操作、ウインドウに表示される言葉について

○ボタン

A.I.キャラクターが出した技に対して、「それでいい」といった意味合いで使う。ただし、ほめられたと勘違いするのか、何度も押すと何度も同じ技を"なんとかのひとつ覚え"みたいに使いまくる。

×ボタン

「そうじゃない」と否定するような意味合いで使う。ガードに失敗して攻撃を受けてしまったら、すかさず×。すると防御をしなければいけないと考え、ガードをするようになる。パクサオなどにパンチを連続させたときにも効果的。

豆知識

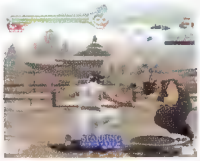
覚えて欲しくない技を覚えてしまったときには、技を出した試合をリプレイモードで観戦して、技を出したタイミングで×ボタンを押すと「FORGET」の表示が出て記憶の彼方に!

対戦(セコンド)モードでウィンドウに表示されるコマンドについて

PLAY	指示を待っている状態で出るようだ
FORGET	リプレイを見せ、×ボタンで表示。技を忘れるようだ
?	A.I.が攻め方に悩んだときに出るようだ
PLAY OK	PLAY表示中に○を押すと表示。好戦的になるようだ
PLAY NG	PLAY表示中に×を押すと表示。攻めが消極的になるようだ
+TECH −TECH	技の経験値に対して表示される
+NAGE −NAGE	投げ技を出しやすくなったりする指数
+ATTACK −ATTACK	攻めに対して、覚えると表示される
+GUARD −GUARD	ガードに対して、覚えると表示される

AKIRA 育成方針 物覚えの良さを活かして三段も覚えさせよう!

プレイヤーがひと苦労する、崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦↖Ⓟ+Ⓖ⇩⇦Ⓟ)などの難しいコマンドをすぐに覚えるが、崩捶(⇩Ⓟ)から猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)などの状態が絡む連係は時間がかかる。段位が低い間は、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)や捜下崩捶(↖Ⓟ+Ⓚ)などの立ち状態から出せる打撃技を覚えさせよう。それだけではガードが強固な相手に苦戦するので、直接ダメージを奪える投げ技も覚えさせたい。段位が上がったらKUMITEモードの実戦訓練のみに切り替える。CPUのアキラはなかなかいい技を教えてくれるので、KUMITEモードをこなすだけでもかなり強くなるはずだ。



序盤は打撃技をメインに!

立ち状態からの強力な打撃技、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)や捜下崩捶(↖Ⓟ+Ⓚ)を覚えさせよう。

投げ技の後はダウン攻撃へ!

獅子抱月(↖Ⓟ+Ⓖ)後は、ダウン攻撃へ向かうように覚え込ませること。

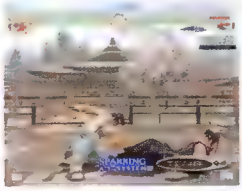
スパーリングで覚えさせたい連係

上歩衝掌(⇦⇨Ⓟ)→斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ)→槍下炮(↖Ⓟ)

技の出も早く、相手の出鼻をくじける上歩衝掌(⇦⇨Ⓟ)は、ヒット後の相手は受け身をとれないダウン状態になる。そこへ今作から加わった斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ)を叩き込む。斧刃昇膝伏虎撃後はダウン攻撃の槍下炮(↖Ⓟ)が入るので、そこまでをリプレイに録って、A.I.に教え込もう。

⇦⇨Ⓟは上段攻撃だが、技の出が早いので、意外と出鼻をくじくことができるぞ。

相手がダウンしたら、すばやく斧刃昇膝伏虎撃を決めにいく。入力は最速で。



斧刃昇膝伏虎撃が決まったら、最後の小ダウン攻撃でフィニッシュ。ここまでを教えよう!

リプレイで覚えさせたい連係

揚炮(↖↖Ⓟ)→修羅覇王靠華山(↖Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)

通常は馬歩衝霆(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)で浮かせたあとに決める空中コンボだが、始動技を覚えやすい揚炮(↖↖Ⓟ)で代用した。覚えさせ方は、揚炮(↖↖Ⓟ)から修羅覇王靠華山(↖Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)を決めている場面をリプレイで録り、それを何度も見せてあげるだけでいい。なお、リプレイ収録時はミスをしないように注意しよう。

まずは揚炮(↖↖Ⓟ)で相手を浮かせる。この技なら、A.I.でもすぐに覚えてくれるぞ。

浮かせたあとは、間髪入れず↖Ⓚ+Ⓖからのコマンドを正確に入力していく。

⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚまでしっかり決まったリプレイを録り、それを何度もA.I.に見せよう。

PAI 育成方針 複数の技を組み合わせた攻撃型A.I.に仕上げろ!

スピードと手数で相手を押し込んでいくパイ。頼みの連係が上段始動の技ばかりなので、覚えさせてよいのか判断が難しい。ただ、強力な単発攻撃も持ち合わせていないため、反撃されにくい中段の単発攻撃でキッカケを作り、そこから連係攻撃で攻め立てていくことになる。スパーリングを重ねる中、単発では穿冲拳（⇨Ⓟ）や旋中腿（⤵Ⓚ）を、連係では冲拳（Ⓟ）から中～下段へつながる技や蒼下捶（⤵Ⓟ）始動の技を、それぞれ覚え込ませよう。投げ技は、飛燕翻跨（⤵Ⓟ＋Ⓖ）から飛燕烈脚（⤴ⓀⓀ）、掣燕掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）から高蹴下捶旋風脚（ⓀⓅⓀ）など、追い打ちとセットで教えること。

燕青虎双破は使えないの?

燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）は、掃冲拳（⇩Ⓟ）でしゃがみ状態を作ってから出すように教え込もう。

投げ技でリングアウト狙い

ステージ端を背にした天地頭落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）はリングアウトが狙える。覚えさせよう。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

掃冲拳（⇩Ⓟ）→燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）→連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）

相手の攻撃を掃冲拳（⇩Ⓟ）で止め、相手の反撃を燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）でカウンターをとって浮かせたら、連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）を叩き込む。対戦などで使うこの連係をA.I.に学ばせる場合、掃冲拳（⇩Ⓟ）は単体で覚えさせて、燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）からの技はちゃんとしゃがんだ状態から出して教える。別々に覚えさせよう。

掃冲拳（⇩Ⓟ）は単体で教え込む。使用率の関係で、結果として連係になればいい。

燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）はかなり覚えてくれない。しっかりとしゃがみ状態にしてから出すように。

燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）がカウンターヒットしたら相手が浮き上がる。そこへ連拳蹬起脚（ⓅⓅⓀⓀ）を叩き込もう。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

飛燕翻跨（⤵Ⓟ＋Ⓖ）→飛燕烈脚（⤴ⓀⓀ）

投げ技の飛燕翻跨（⤵Ⓟ＋Ⓖ）は相手の背後へ移動するだけだが、その後は飛燕烈脚（⤴ⓀⓀ）が確実に入る。威力もなかなかなので、A.I.に是非とも覚えてもらいたい連係だ。基本的にこの系統の連係は覚えてくれないのだが、しつこく教えていると、使い始めてくれるぞ。

飛燕翻跨（⤵Ⓟ＋Ⓖ）で相手の背後に回る。このあとは、パイ側が完全有利な状態になっている。

通常飛燕烈脚（⤴ⓀⓀ）で追撃を行う場合は、先行入力で行うが、あえて、着地してから入力。

飛燕烈脚（⤴ⓀⓀ）の入力タイミングによっては覚えてくる。根気で勝負だ！

LAU

育成方針 多種多彩な連係で押し切る攻撃型A.I.へ！

速射砲のようにたたみかける強力な連係攻撃で相手を押し込んでいく。そんなラウらしい攻撃型のA.I.をめざすなら、序盤はスパーリングを繰り返して連係攻撃をメインに覚え込ませよう。覚えさせる連係は、始動技が中段攻撃のものがよい。連係時に上段から下段までと攻撃を振り分けられる斜下掌（↘Ⓟ）を中心に、虎燕壁拳（⇦Ⓟ）や旋中腿（↘Ⓚ）など。また、騰空虎穿脚（↗Ⓚ）や騰空斜掌（小ジャンプ上昇中Ⓟ）なども加えていきたい。もちろん、ガードを多用する相手に備えて、転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）や肩車頭落（Ⓟ＋Ⓖ）などの投げ技も覚えさせる。当然、投げた後はダウン攻撃へ移行させよう。

斜下掌（↘Ⓟ）からの連係を上下に分散させる

中段攻撃を押しつけて連係攻撃を出させる。連係はまんべんなく使わせよう。

浮かせ技は双虎烈把（↘Ⓟ＋Ⓚ）を！

空中コンボへ持ち込む浮かせ技は双虎烈把（↘Ⓟ＋Ⓚ）が覚えやすい。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

浮かせ技である斜上掌（⬇↘Ⓟ）からのコンボは強力だが、なかなか覚えてくれない。そこでA.I.が覚えやすい立ち状態から出せる技からのコンボを覚えさせたい。まず双虎烈把（↘Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボ。ヒットさせた後、最速で連掌転身掃脚（↘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）をつなげるだけ。簡単だが強力なコンボだ。

浮かせ技の双虎烈把（↘Ⓟ＋Ⓚ）を覚えてくれれば、ダメージを与えるチャンスが増える。

浮いたところに連掌転身掃脚（↘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）を入れる。入力タイミングは最速で。

連掌転身掃脚（↘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）の最後はコマンド入力に注意。あまり先にレバーを入れておかないこと。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）

虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）は上段攻撃だが、技の出が早く、相手の技を潰しやすいのでA.I.が多用しても問題ない技のひとつだ。この技がヒットしたあと、バウンドコンボで転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）での追い打ちを覚えさせたい。これをA.I.に教えておけば、A.I.がダメージを与えるポイントを増すことができる。

相手の出鼻をくじきやすい虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）。ヒット後、相手は地面に叩きつけられる。

次に転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）を当てる。⇦の入力タイミング次第では覚えないことも。

3発めはキャラによって遅らせて出す必要はあるが、A.I.なので最速のみ教えよう。

WOLF 育成方針 豪快な投げ技を主軸にガードをかためて備えろ!

ヘビー級のプロレスラーによるダイナミックな投げ技は、見た目だけでなく相手に強烈なダメージを刻み込む。そんな投げ技をいくつも使いこなすA.I.をめざしてみよう。教え込ませる投げ技だが、最初は大ダメージを与える技から選んでよい。ジャイアントスイング(⇦⇧⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)、KS(⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)、スタイナーズスクリュードライバー(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)あたりから始めよう。スタイナーズスクリュードライバー(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)はフロントロールキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)の追い打ちとセットで覚えさせると効率的だ。段位を上げて相手が強くなると、投げ抜けされやすくなるので、序盤から徐々に投げ技の選択肢数を増やしておこう。

投げ技の見せ場は強固なガードから

投げ技の習得はスパーリング、強固なガードは実戦でのセコンド指示で!

打撃技は投げ技への布石程度で!

ボディブロー(⇨Ⓟ)やローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)など、相手の態勢を崩す打撃技は、投げ技へのつなぎに使う。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

ローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)→ボディブロー(⇨Ⓟ)→サイドスープレックス(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

PS2版(Ver.C)からの新要素。よろけ中にボディブロー(⇨Ⓟ)が当たると相手がその場に崩れ落ち、しゃがみ投げや各種コンボが入る。CPUはしゃがみ投げを抜けてこないので、崩したらしゃがみ投げをするように教え込もう。なお、しゃがみ投げはビックブリッジボム(⇘⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)以外を使おう。

相手をよろめかす技の中で、ローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)がA.I.に教えやすい。

よろめかせたらボディブロー(⇨Ⓟ)。ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)で追撃させてもいい。

CPU相手と想定するなら、ここはしゃがみ投げがベストな選択肢といえる。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

バーティカルアッパー(⬇⇘Ⓟ)→エルボーバット(⇦Ⓟ)→KS(⇧⇦⇩⇨または⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)

前述した連係と同様に、相手がよろめいているときにエルボーバット(⇦Ⓟ)を当てると、別のよろけになって各種投げ技が確実に入る。相手をよろめかす技の起点はバーティカルアッパー(⬇⇘Ⓟ)がいい。なかなか覚えないときは、いろいろなコマンド入力を試してみよう。

バーティカルアッパー(⬇⇘Ⓟ)はしゃがみから出した方が覚えがいい。

よろけたところにエルボーバット(⇦Ⓟ)。これがヒットし、別のよろけ状態にできればオーケー。

投げ技は何でもいい。シンプルなコマンドのほうがベター、威力の高い技がベスト。

JEFFRY 育成方針 メインは打撃か投げか……最初が決断の時!

強力な打撃技と強烈な投げ技を持ち合わせているジェフリー。自分から打撃技で攻め立てることもできるし、相手の攻撃をガード後に投げ技で反撃していくこともできる。最初から双方向へ覚え込ませようとすると中途半端になりがちだ。そこで、どちらにするか決めてから始めよう。ガードがちな相手が増えていくからと、先を見越して後者にした場合は、まずはガードを教え込む。そのうえでスプラッシュマウンテン(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)やフロントバックブリーカー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)などの投げ技をスパーリングで教育する。投げ技後に大ダウン攻撃へ移行するようにも育てたい。

ガード後に投げ技を決めてダウン攻撃

ガードから投げ技のパターンを作る。投げ技はしゃがみ投げも覚えさせたい。

打撃技メインなら⇦Ⓟや(K)(K)Ⓟで!

攻撃型にするなら、打撃技のキリングトーキックハンマー((K)(K)Ⓟ)やエルボースタンプ(⇦Ⓟ)を。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

ミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+(K))→パワーボム(⇧Ⓟ+(K)+Ⓖ)→ボディープレス(⇧Ⓟ)またはライデンドロップ(⇧(K)+Ⓖ)

CPUに対しては投げ技からダウン攻撃が入りやすいので、A.I.にも投げからダウン攻撃を覚えさせたい。中でもしゃがみ投げは投げ抜けされにくいので、特に有効。ミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+(K))やヘルダンクハンマー(⇩Ⓟ+(K))はヒット後、すぐにしゃがみ投げを入れれば確実に決まる。これを覚えさせよう。

ミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+(K))は奇襲攻撃的な技だがリーチは信頼できる。

ヒットしたら、相手がその場に崩れ落ちる。ここへしゃがみ投げを決めさせる。

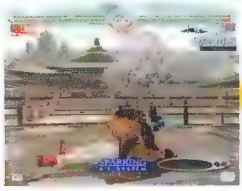
あとは大ダウン攻撃を入れるように教え込む。ライデンドロップ(⇧(K)+Ⓖ)でもオーケー。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

エルボースタンプ(⇦Ⓟ)→デビルリバースクロー(相手ダウン中⇩Ⓟ+Ⓖ)→エルボースタンプ(⇦Ⓟ)…

対戦でもっとも活用するエルボースタンプ(⇦Ⓟ)からの攻めもA.I.に教え込みたい。まず、ダメージを重視するなら、エルボースタンプ(⇦Ⓟ)からはダウン攻撃にいくように教え込むといい。攻めを持続させたいのなら、ダウン後にデビルリバースクロー(相手ダウン中⇩Ⓟ+Ⓖ)で起こし、その後にエルボースタンプ(⇦Ⓟ)やトルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)などの技を出すように教える。

エルボースタンプ(⇦Ⓟ)はなかなかの優れ技。徹底的に教え込もう。



攻めを持続させるなら、デビルリバースクロー(相手ダウン中⇩Ⓟ+Ⓖ)を。

起こしたあとは完全にこちらが有利。ここからは打撃技や投げ技を教えよう。

KAGE 育成方針 理想よりも現実を求めて投げ技メインに!

トリッキーな動きで相手を惑わせつつ、的確にダメージを与えていく。そんな何でもアリのイメージを持たせるようなA.I.が理想型だ。ただ、その理想はある程度成長させてから試すことにして、序盤は堅実に勝利を収めるためにガードを重視させ、ガード後に投げ技を決めるよう覚え込ませる。投げ技は弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)。弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)後は空中コンボではなく、イズナ落とし(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ)に的を絞って教育したい。また、連係ならガードされても劣勢になりにくい散弾裏蹴り(ⓅⓅⓅⓀ)や烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)、単発なら技の出が早い肘打ち(⇨Ⓟ)や奇襲用の雷龍飛翔脚(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)あたりがオススメ。

弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)後はイズナ落とし(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ)で!

弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)後の選択肢は豊富だが、序盤はイズナ落とし(⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ)を。

鉄壁の防御態勢を作るには……

序盤からKUMITEモードでの実戦訓練へ切り替えて、ガード主体で戦わせよう。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→刀霞(⇘Ⓟ+Ⓖ)→踵落とし(⇘Ⓚ)

自分を有利にする烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)。この技をガードさせると、A.I.やCPUは一時的に動きが止まることが多く、そこを投げる。使う投げ技は刀霞(⇘Ⓟ+Ⓖ)。威力も高く、投げたあとに小ダウン攻撃も入るので、カゲのダメージ源になりえる連係だ。

自分を有利にできる烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)。これを難なく出せるようA.I.を教育すること。

この後、散弾螺旋裏蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)と投げにいくことを覚えさせたい。

投げにいくなら刀霞(⇘Ⓟ+Ⓖ)がオススメ。投げ後は踵落とし(⇘Ⓚ)へつながせろ!

スパーリングで覚えさせたい連係 2

風閃刃(⇘Ⓟ)→弾拳(Ⓟ)→弾拳(Ⓟ)→風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)

A.I.は弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)からのコンボを覚えにくいので、他にダメージ源がほしい。そこで、相手を浮かせられる風閃刃(⇘Ⓟ)を活用する。この技を当てたあとは、弾拳(Ⓟ)を当て、その後すぐに風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)を出すと空中で連続ヒットする。コマンドも簡単なのでA.I.もすぐ覚える。

風閃刃(⇘Ⓟ)がヒットすると相手が浮くので、そこにコンボを入れていく。

弾拳(Ⓟ)を1〜2発当てる。相手キャラクターによって当てる回数を調整しよう。

最後に風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)。簡単かつ強力なコンボなのでA.I.にはもってこいだ。

SARAH 育成方針 速さと手数を武器に攻撃型A.I.をめざせ!

スピードで勝負するサラには、相手に合わせた行動より、自分から攻め立てて手数で押し切るほうが似合っている。まずはスパーリングで中段の打撃技と、そこからの連係を覚えさせよう。真っ先に覚えさせる中段の打撃技はハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）。相手の攻撃をさばきつつダメージを与えられるので、とっさに出してもその後の対応に困らない。そして攻撃後はフラミンゴ構えになるので、一緒にフラミンゴ中の連係を覚えさせよう。余裕ができたらリプレイでフラミンゴ中の打撃投げも教え込みたい。

ハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）でフラミンゴ構えに!

使い勝手のよいハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）を優先的に教え込む。この技を中心に展開させるのだ。

連係に加えて単発も選択肢へ!

ハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）以外の中段攻撃では、技の出が早いスイッチキック（⇦Ⓚ）やドラゴンスマッシュキャノン（⇨Ⓚ）、ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）がよさそうだ。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係 1

ハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）→カットインミドル（フラミンゴ中⇘Ⓚ）→セットアップコンビネーション（フラミンゴ中⇘ⓅⓀ）

相手の技をさばきながら攻撃するハイドサイドキック（Ⓟ+Ⓚ）。これを起点にした有効連係だ。意味合いとしては、フラミンゴ構えが持続しても問題ないような組み合わせになっているのがポイント。A.I.もリプレイを見せているだけで、すぐに覚えてくれるところも利点となっている。

技をさばきながら、構える。A.I.に多用されても問題ない非常に優れた技のひとつだ。

構えたあとは牽制技を使うのがベスト。オススメはカットインミドル（フラミンゴ中⇘Ⓚ）。

フラミンゴを持続させたいならセットアップコンビネーション（フラミンゴ中⇘ⓅⓀ）。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係 2

⇦Ⓚ→フラミンゴ中⇩ⓀⓅ+Ⓖ

この連係はA.I.が打撃投げを覚えたら、ほとんどミスをしないことを利用したもの。スイッチキック（⇦Ⓚ）でフラミンゴ構えにつなぎ、そこからハンドホールドネックカット（フラミンゴ構え中⇩ⓀⓅ+Ⓖ）の打撃投げを仕込むだけ。打撃投げをミスしていないリプレイを録って、何度も見せて覚えさせよう。

すばやくフラミンゴ構えをとらせたいなら、スイッチキック（⇦Ⓚ）がオススメ。

フラミンゴ構えをさせたら、すぐにクラッシュロー（フラミンゴ中⇩Ⓚ）からの打撃投げに。

この打撃投げが成功しているリプレイをとって、何度も覚え込ませるといい。

JACKY 育成方針 豊富な連係を効率よく覚え込ませよう!

多種多彩な連係を使いこなす攻撃型のA.I.に育てたい。覚えさせる連係は、ストレートリード(Ⓟ)やライジングエルボー(⇨Ⓟ)からの連係はもちろんだが、オススメはビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)から始まる連係だ。ビート&ナックルスピン(Ⓟ+ⓀⓅⓀ)で背向け状態にしてもおもしろい。序盤はこれらをスパーリングやリプレイで覚え込ませる。レベルが上がってガードがちな相手が増えてきたら、投げ技を教え込んで対応させよう。教え込む投げ技は、ニーストライク(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)やワンインチブロー(Ⓟ+Ⓖ)。これらの投げ技が決まったあとは、必ず大ダウン攻撃へ移行するように教育すること。

覚えにくい連係にはこだわるな!

豊富な連係の中で、スライドシャッフル(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)からの連係などは覚えにくいようだ。

連係バリエーションを増やすなら……

蹴り技の連係ならステップインミドルセカンド(⇧ⓀⓀ)だが、メインはビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)からの連係だ。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

ビート&ナックルスピン (Ⓟ+ⓀⓅⓀ) →ターンロースピンキック (背向け中⇩Ⓚ)

ジャッキーにはビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)の連係から背向けにシフトさせ、背向けから出せる技を使った攻めを覚えさせたい。ビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)から覚えさせるのは、ビート&ナックルスピン(Ⓟ+ⓀⓅⓀ)だ。このあと、背向けになったら、すぐにブラインドバックナックル(敵背後時Ⓟ+Ⓚ)かターンロースピンキック(敵背後時⇩Ⓚ)を出すように教え込んでいこう。

ビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)は多用してもいい。ただし、単発では教えないこと。

背向けからブラインドバックナックル(背向け中Ⓟ+Ⓚ)かターンロースピンキック(背向け中⇩Ⓚ)を。

ターンロースピンキック(背向け中⇩Ⓚ)は相手の攻撃を回避しながら攻撃できることもある。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

スピニングアームキック(⇦ⓅⓀ)→ブラインドバックナックル(敵背後時Ⓟ+Ⓚ)→ダブルスピンナックル(⇦ⓅⓅ)またはエルボースピンキック(⇨ⓅⓀ)

ビート&ナックルスピン(Ⓟ+ⓀⓅⓀ)以外に背向けへ移行する連係の中で優秀なのがスピニングアームキック(⇦ⓅⓀ)だ。ここから背向けにつなげた場合、上段が2回続いているので、ブラインドバックナックル(敵背後時Ⓟ+Ⓚ)につなげ、ヒットしたことを想定して、ダブルスピンナックル(⇦ⓅⓅ)またはエルボースピンキック(⇨ⓅⓀ)を出させよう。

スピニングアームキッグ⇦ⓅⓀ)は上段だが、なかなか出が早く、スムーズに背向けへ移行できるのがポイント。

背向け状態になったら、相手に反撃される前に攻撃できるよう、A.I.を教育しよう!

ブラインドバックナックル(背向け中Ⓟ+Ⓚ)がカウンターヒットすると技が繋がるので、エルボースピンキック(⇨ⓅⓀ)を出させよう。

SHUN 育成方針 序盤はガードを固めて耐え抜き酒を飲み続けろ!

予測不能な動きで肉体&精神的にダメージを与えるシュンだが、そのような動きはA.I.で再現しにくい。別の特徴として、飲酒を繰り返すと使用技の種類や威力が増えることから、攻撃後に飲酒をする技を中心に教え込ませる。メインは投げ技の酔歩転身肘（Ⓟ+Ⓖ）、攻撃後は大ダウン攻撃を行うように教え込む。他では転身双冲掌（⇨Ⓟ+Ⓚ）があり、始動技というよりも連係やコンボ中に組み入れて使いたい。連係のうち、飲酒してから使用可能条件を満たす技は、序盤では使用チャンスにめぐまれないので、成長してから覚えさせよう。

何はなくても酒は飲む

お手軽な飲酒方法は酔歩転身肘(Ⓟ+Ⓖ)だが、投げ抜けされることも考えて複数押さえろ!

通常技はデフォルトで使用可能なものを選べ

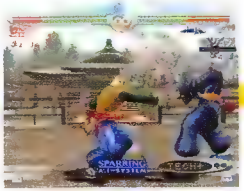
酒を飲まなくても出せる連係のうち、下段にも攻撃できる技を覚えさせよう。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係 1

挑腕撩拳（⇩⇘⇨Ⓟ）→連撃顎手（⇦⇨ⓅⓅⓅ）→仰飲杯手（⇘Ⓟ）

ダメージ効率を上げるため、酒を飲んでいないときの基本コンボをA.I.には覚えてもらいたい。これに関しては、リプレイでコンボを収録し、それを何度も見せてあげる。最後の⇘Ⓟが小ダウン攻撃になってしまうこともあるが、気にしなくていい。

起点となる挑腕撩拳(⇩⇘⇨Ⓟ)。コマンドは難しいが、A.I.なら、すぐに覚えてくれるぞ。



浮かせたあとは、連撃顎手(⇦⇨ⓅⓅⓅ)を入れるように教育!ここまでは確実に覚えてくれる。

入力が特殊なのでA.I.はまず覚えてくれないが、小ダウン攻撃が出るので問題なし。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係 2

挑腕撩拳（⇩⇘⇨Ⓟ）→挑撃（Ⓟ）→仰飲連環単脚（⇘ⓅⓅⓀ）

シュン最大コンボのひとつ。リプレイで収録して何度も学ばせて覚えさせれば、たまに実戦してくれることも……。ただ、入力方法が特殊なので、仰飲連環単脚（⇘ⓅⓅⓀ）が小ダウン攻撃に化けたりと、下手するとA.I.の攻めや前述のコンボがダメになることもある。諸刃の剣か。

まずは飲酒に徹する。8杯以上になったら挑腕撩拳（⇩⇘⇨Ⓟ）で相手を浮かせる。

浮かせたあと、挑撃（Ⓟ）を単発で当てる。これもよく挑腕栽手（⇩⇘⇨ⓅⓅ）に化けることがある。

先行入力で仰飲連環単脚（⇘ⓅⓅⓀ）を入れて終了。破壊力は抜群だが、A.I.はなかなか覚えないぞ。

LION 育成方針 ガードと投げ技で基礎を固めてから打撃技主体へ

スピードをベースにしたすばやく鋭角的な打撃技で攻め立てる。そんなリオンのA.I.は、打撃技でたたみかける攻撃型とも思えるが、序盤は相手の攻撃をガードして投げ技で反撃することを教えて基礎を作りたい。覚えさせる投げ技は貼身双勾手（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ）や七星天分肘（⇦Ⓟ+Ⓖ）で、投げたあとは続けて大ダウン攻撃させる。この流れを覚えたら、実戦のセコンドでガード重視を指示しよう。堅実な戦いを積み重ねていくようになったら、連係では落撃掌（⇘ⓅⓅ）や連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ）を、単発では弾腿（⇘Ⓚ）や穿弓腿（⇙Ⓚ）などの打撃技をスパーリングできっちり教えていく。

速さと手数が見せ場を作る

打撃技の中心は落撃掌（⇘ⓅⓅ）。ヒット後に大ダウン攻撃を行うように教えておこう。

低い姿勢もリオンの長所

低い姿勢を維持し、後掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）などの下段攻撃にこだわって戦わせるのも手だ。

スパーリングで覚えさせたい連係

⇨⇨Ⓟ→⇨⇨ⓀⓀ

手数で攻めまくるリオンだが、ダメージ源がなく、すぐに逆転されてしまう。そこでいくつかのコンボを覚えさせたい。最初に覚えさせるのは箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）から斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）をつなげるコンボ。立ち状態から出せ、ノーマルヒットでも繋がるので、A.I.もすぐ覚えてくれる。

箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）は飛び込む分、リーチがあり、奇襲攻撃にはもってこいの技だ。

ヒットすると相手がその場に崩れ落ちる。ここに斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）で追い打ち。

すべてヒットさせたあとも受け身を攻めやすいので、後掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）などを出させておこう。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係

疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）→後蹴腿～背身尖掌（⇦⇦ⓀⓅ+Ⓚ）→勾手提膝（⇨Ⓚ）

下統捶（⇩Ⓟ）で反撃を止めたあとに、カウンターヒットで相手を浮かせられる疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）を出させ、そこから後蹴腿～背身尖掌（⇦⇦ⓀⓅ+Ⓚ）→勾手提膝（⇨Ⓚ）というコンボを決めさせたいところ。これを覚えさせる場合、スタートがカウンターヒットなので、リプレイでうまくA.I.に覚え込ませよう。

カウンターヒットで、相手を浮かせられる疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）はなかなか覚えないぞ。

浮かせたら後蹴腿～背身尖掌（⇦⇦ⓀⓅ+Ⓚ）のコマンドを入れる。最速じゃないと繋がらない。

最後の仕上げで勾手提膝（⇨Ⓚ）を当てる。疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）を覚えなくてもつながる。

AOI

育成方針 積極的に見せつつ返し技で待つ人間臭さを!

各種返し技や天地陰陽構えなど、相手の攻撃に合わせて使う技が特徴的なので、A.I.を育てる場合も同じように活用したい。しかし、上中段の打撃技をいなす天地陰陽構えをA.I.が利用しない。そこで、打撃技と投げ技で攻め立て、各種返し技も適度に使いこなす、攻めても受けても動じないA.I.に仕上げてみよう。まずは打撃技の旋桜（⇨ⓅⓅ）から覚えさせる。引き続いて旋桜（⇨ⓅⓅ）の2発めをキャンセルして両止（⇦⇧Ⓟ）を、さらには打突（Ⓟ）からの連係をいくつか覚え込ませれば、打撃技は十分だろう。キャンセルからは投げ技も使うように教えること。

投げ技はリングアウト狙いにも……

各種キャンセルからの六段帯取（⇦Ⓟ＋Ⓖ）でリングアウトも可能。

返し技はまんべんなく教えよう

各種返し技は上段から下段まで適度に仕込む。保険程度の気持ちで臨め！

スパーリングで覚えさせたい連係 1

上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

できるだけ、通常ヒットからコンボにいける技をA.I.には教えたいところ。そこで教えたいのが上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボだ。上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後、連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）を出すだけの簡単なコンボだが、つなぎ方を考える必要がなく、どのキャラクターにも入るという利点アリ。

上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）は相手の攻撃をかわしやすく、A.I.に多用されてもさほど問題にならない。

ヒットすると相手がその場に崩れ落ちる。そこへコンボが決まるようになっている。

連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）なら相手の体重に関係なく入るので、A.I.もすぐに覚えてくれるぞ。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

雷刃破～天地陰陽（⇨ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→流水（天地陰陽中⇩または⇧）→旋桜（⇨ⓅⓅ）または雲蹴り（⇨ⓀⓀ）

天地陰陽からの移動行動である流水（天地陰陽中⇩または⇧）は、最速ならば覚えてくれる。これを使い、回避から反撃という流れをA.I.に覚えさせる。雷刃破～天地陰陽（⇨ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）からすぐに流水（天地陰陽中⇩または⇧）へつなぎ、そこから旋桜（⇨ⓅⓅ）や雲蹴り（⇨ⓀⓀ）を出すように教育しよう。

雷刃破～天地陰陽（⇨ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）から流水（天地陰陽中⇩または⇧）へ即座にシフト。

天地陰陽自体は行わないが、先行入力を使えば、回避行動の流水は行ってくれる。

避け行動を行ったあとは、連続性のある中段からの連係を出させるように教育だ。

LEI-FEI 育成方針 華麗な連係よりわかりやすい連係から始めよう

4つの特殊な構えから、構え専用の技による連係がなめらかで、それでいて力強く披露される。できればA.I.にもこれらの連係を覚え込ませたいと考えるのは当然だ。しかし、最初からいきなり構えて連係を見せてもA.I.にはうまく再現できない。序盤は構えにつながらない打撃技から教え込む。単発では中段の蹬掌（⇨⇨Ⓟ）や下段の坐盤劈掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）、連係では金剛連震崩打（Ⓟ+ⓀⓅⓅ）あたりから始めたい。それと同時に投げ技もひと通り覚えさせておくとよい。構えにつながる技は敗式になりがちなので、崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）程度は覚えさせよう。

構えに無関係な打撃技を選ぶ

最初から誤って連係を覚えさせるより、序盤は強力な単発攻撃で育てよう。

構えの一歩は敗式から

暴発して敗式の構えになっても慌てずに崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）。

スパーリングで覚えさせたい連係 1

連拳（ⓅⓅ）→伏身腿（独立式⇩Ⓚ）→高弾腿（敗式Ⓚ）→二起脚（独立式ⓀⓀ）

対戦においても基本となるレイ・フェイの連係のひとつ。A.I.は何もしなくても連拳蹬掌（ⓅⓅⓅ）→敗式→崩捶（敗式中Ⓟ）を覚えるので、この連係はすぐに覚える。重要なのは伏身腿（独立式⇩Ⓚ）→高弾腿（敗式Ⓚ）で浮かせたあとのコンボ。確実に決めたければ、旋風脚（独立式中Ⓚ+Ⓖ）か二起脚（独立式ⓀⓀ）だ。

牽制に使う連拳（ⓅⓅ）から独立式構えに移行。ここから伏身腿（独立式⇩Ⓚ）を出させる。

伏身腿（独立式⇩Ⓚ）が当たったことを想定し、その後にⓀを連打し高弾腿（敗式Ⓚ）を出させる。

浮いた相手への追い打ちはいろいろあるが、二起脚（独立式ⓀⓀ）で十分。

スパーリングで覚えさせたい連係 2

旋風脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）→後襲腿（跨虎式中Ⓚ）→飛燕旋風脚（涅槃式Ⓚ）

CPUに有効な後襲腿（跨虎式中Ⓚ）から飛燕旋風脚（涅槃式Ⓚ）をつなぎ、跨虎式に戻して、それを繰り返す連係。これをA.I.に覚えさせるのであれば、まず、里合腿（⇨Ⓚ）や旋風脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）などの跨虎式に移行する技を覚えさせるのがベスト。いきなり構えてから教えても、別の連係を覚えてしまう。

有効連係は相手の技を潰しやすい旋風脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）を覚えさせることから始める。

旋風脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）後、跨虎式に。キャラクターがちゃんと構えたらⓀを入力する。

涅槃式の時と同様に、少し待ってからコマンドを入力する。連打はあまりよくない。

VANESSA 育成方針 まずはディフェンシブスタイルから

攻撃的なムエタイスタイルと防御的なディフェンシブスタイルのふたつの戦闘スタイルをどう使っていくかが問題になる。双方同時だと混乱しやすいので、序盤はディフェンシブスタイルで教育しよう。覚え込ませる技は、ガードを崩せるガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)と続けて使わせたいバックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)だ。これらはスパーリングで根気よく覚えさせよう。他では、ストッピングロースマッシュ(⇩ⓀⓅⓅ)やダッキングボディスマッシュ(⇨⇨ⓅⓅ)などもよさそうだ。投げ技の候補は、アーミーコンビネーション(⇦⇧⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)やレッグブレイカー(⇩⇦⇧⇨または⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)、さらにアームクラッシュスロー(⇘⇘Ⓟ+Ⓖ)あたりか。これらでスタイルを変えずに戦っても問題はない。

強力な打撃技で押し込めよう

ガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)でガードを崩したところをバックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)で!

ムエタイスタイルへのチェンジを教え込め

ムエタイスタイルの魅力は連係とコンボ。試すならセットアップ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)から始めよう。

スパーリング・リプレイで覚えさせたい連係

ガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)→バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)→ストッピングロー(⇩Ⓚ)

A.I.には対CPU戦でもっとも有効な連係から覚えさせる。まず、ガードを崩せるガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)からバックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)をつなぐことを徹底教育する。どちらの技も使用頻度も上げたいので、ワンセットでリプレイを収録し、ガンガン教え込む。ストッピングロー(⇩Ⓚ)をつなぐのはコンボ用だ。

ガードを崩すガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)はCPUに対してかなり有効。ガードを崩して優位に立てる。

ガード崩し後を想定して、バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)を出させる。回復遅れで、コンボになるぞ!

最後にストッピングロー(⇩Ⓚ)で追撃。相手が浮いてなかったときにも連係として活躍。

スパーリングで覚えさせたい連係

ガードクラッシュトルネード(ムエタイスタイル中Ⓚ+Ⓖ)→ライトニングエルボー(ムエタイスタイル中⇨Ⓟ+Ⓚ)→エルボーストーム(ムエタイスタイル中⇨ⓅⓅⓀ)

あえてムエタイスタイルをA.I.に使わせるなら、この連係を教え込もう。前述のガード崩しからのコンボ狙いと理論は一緒だ。ライトニングエルボー(ムエタイスタイル中⇨Ⓟ+Ⓚ)など、ガードを崩したあとに使っている技は、どれも立ち会いで使っても問題ないのがうれしいところだ。

ガードクラッシュトルネード(ムエタイスタイル中Ⓚ+Ⓖ)は中距離から出させるように教えたい。

崩したところにライトニングエルボー(ムエタイスタイル中⇨Ⓟ+Ⓚ)。ヒットすれば、相手が受け身不能なダウン状態になる。

そのダウン状態にエルボーストーム(ムエタイスタイル中⇨ⓅⓅⓀ)を叩き込んで終了。基本的なコンボだが、かなり強いぞ。

用語解説

本書で使われている言葉で、日常ではあまりなじみがない単語を集めて、それを解説してみた。本書を読む上での参考にしてほしい。

●アイテム【あいてむ】
『バーチャファイター4』ではKUMITEモードで勝利することで入手できることがある。アイテムには通常、争奪、恥ずかし、呪いの4種類がある。争奪アイテムは装備して対戦したとき、負けると対戦相手に奪われてしまう場合がある。恥ずかしと呪いアイテムは、対戦時にあまりいい戦いをしなかったとき、またはそれが続いたときに、手に入る場合がある。

●足位置【あしいち】
足位置には「平行」と「ハの字」がある。キャラクターの頭上から足の位置を見たときに、自分と対戦相手の足の位置が平行に見える場合と、「ハ」の字の形に見える場合があることから、そう呼ばれている。(22ページ参照)

●受け身【うけみ】
相手の攻撃により自分が吹き飛ばされたときに取る行動のひとつ。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを入力することで受け身をとることができる。(21ページ参照)

●後ろ向き【うしろむき】
相手に背を向けている状態のこと。相手と正面を向き合っているときとは違う技が出ることが多い。

●起き上がり攻撃【おきあがりこうげき】
ダウンしたときに、相手に攻撃を仕掛けながら起き上がること。(20ページ参照)

●ARM(オールレンジムーブ)【おーるれんじむーぶ】
方向キーを入れたままにして行う、移動方法。(16ページ参照)

●カウンターヒット【かうんたーひっと】
相手が打撃攻撃を仕掛けてきた際に、それより早く自分の打撃がヒットしたときに起こる状況のこと。通常より多くのダメージを与えることができる。

●返し技【かえしわざ】
相手の打撃技を取って返す攻撃のこと。

●壁やられ【かべやられ】
攻撃により壁に叩きつけられた状態のこと。(25ページ参照)

●壁よろけ【かべよろけ】
「壁やられ」とほぼ同様の状態のことをいうが、こちらは通常状態への回復が可能。「壁やられ」よりも大きなダメージの攻撃を受けた際に発生する。(25ページ参照)

●キャッチ投げ【きゃっちなげ】
投げ技の一種。通常の投げ技と違うのは、相手が攻撃モーションに入っていても投げることができる点。(13ページ参照)

●キャンセル【きゃんせる】
攻撃モーション中にⒼボタンを入力することで行える行動で、攻撃を途中で中止できる。(7ページ参照)

●**空中コンボ**【くうちゅうこんぼ】
相手が宙に浮いている状態のときに、連続技を決めること。

●**崩れ状態**【くずれじょうたい】
特殊なダウンモーションのこと。この状態になると相手側が有利な立場となる。(9ページ参照)

●**コマンド**　【こまんど】
キャラクターを行動させる際に必要となる命令方法。『バーチャファイター4』では方向キーとⓅ、Ⓚ、Ⓖの2つのボタンを使って、キャラクターを動かすことになる。

●**コンボ**【こんぼ】
技の組み合わせのことで、主に連続で入る技の総称として使われることが多い。

●**避け**　【さけ】
相手を軸にして、自分が画面奥または手前方向に移動すること。本来は「よけ」と読むべき言葉だが『バーチャファイター4』では、「さけ」と読まれることが多い。

●**すね砕き**【すねくだき】
よろけ状態誘発の可能性を持つ技の総称。(11ページ)

●**ダウン攻撃**【だうんこうげき】
ダウン状態にある相手への攻撃のこと。

●**打撃技の出かかり**【だげきわざのでかかり】
技のモーションに入っているけど、ダメージを与えるまでに至ってない状態のこと。

●**ディレイ**【でぃれい】
技を遅らせて出すこと。連続技などで技が途切れたと相手に思わせる場合に、使われる攻撃方法の一種。(7ページ参照)

●**投げ抜け**【なげぬけ】
投げ技に対して、それを無効化する手段。相手の投げコマンドの最後の1コマンドを入力することで可能になる。(18ページ参照)

●**2択**【にたく】
2つの手段を内包して攻撃を迫ること。ある特定の状況で「打撃か投げ技か」「中段か下段か（打撃技）」などで相手に迫ることが多い。また、迫られた場合は、相手がどちらを出してくるかを読んで対処する必要がある。

●**幻球**【ふぁんちぅ】
KUMITEモードで入手できるアイテムの一種で、7色用意されている。(28ページ参照)

●**フレーム**【ふれーむ】
ゲーム上での時間の単位。1フレームは60分の1秒。(26ページ参照)

●**よろけ**【よろけ】
特定の打撃を受けることで発生する、行動不能の状態のこと。

バーチャファイターの歴史

新作が発売されるたびに大ヒットを記録している『バーチャファイター』シリーズ。ここでは3D格闘ゲームの火付け役となった初代から最新作『バーチャファイター4』までを紹介していこう。各キャラクターの外見的な進化を比較してみるのもおもしろい。

バーチャファイター

1993年、3Dポリゴンを使った初の格闘ゲームとして登場した『バーチャファイター』(以下VF)。アニメーションを使った2D格闘ゲームが主流だった当時、人間さながらの動きを再現したリアルな戦いに、誰もが驚きを隠せなかったのは記憶に新しい。全国のゲームセンターに名をとどろかせた有名プレイヤーの登場など、『VF』の歴史はすべてここから始まったのだ。

見た目のカクカクした印象とは裏腹に、人間さながらの動きをみごとに再現

家庭用移植

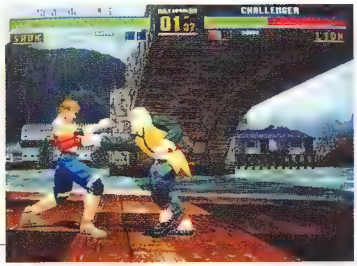
セガサターン
1994年11月22日発売
5800円

1993年
12月登場!!

バーチャファイター2

アーケードでの人気は確立しつつあったが、世のなか的な知名度はまだ浅い状態だった初代『ＶＦ』。しかし、グラフィック、駆け引きの奥深さ、キャラクターと一体化したような操作感など、すべてが進化した続編『ＶＦ２』の登場でその人気は爆発。高校生からサラリーマンまで、幅広い層のプレイヤーから支持され、社会現象とまで言われるほどの人気を博した。

酔拳のシュン、螳螂拳のリオンが加わり、キャラクターは総勢10人に増加



家庭用移植

セガサターン
1995年12月1日発売
5800円

1994年
11月登場!!

バーチャファイター3

『2』の全国的なヒットが冷めやらぬなか、シリーズ最新作『VF3』が登場。地面アンジュレーション(高低差)の高低差を表現し、シリーズの特徴でもあったレバー+3ボタンでの操作に、相手の側面へ回りこむエスケープ ボタンを追加。新しい『VF』としての要素が多く盛り込まれ、『VF3』からの新規プレイヤー獲得にも大きく貢献した。

屋根の上で戦うなど、高低差を表現したステージが印象的だった

家庭用移植

ドリームキャスト
バーチャファイター3tb
1998年11月27日発売
5800円

1996年9月登場!!

バーチャファイター4

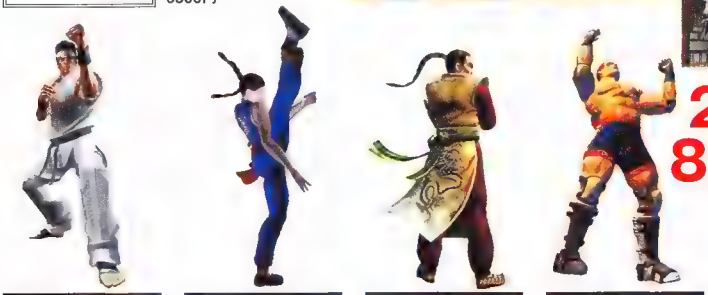
2002年8月1日、5年の歳月を経てついに姿を現した『VF4』。アンジュレーション(高低差)は？　新キャラクターは？　さまざまな憶測が飛び交うなかで登場した最新作。新システムとして相手の攻撃を一瞬で回避する"避け"を追加、カードを使った段位認定システム、携帯コンテンツ「VF.NET」による全国のネットワーク化が話題に。自分の実力が確かめられる面白さに、今でも熱い対戦が繰り広げられている。

実力がそのまま反映される、段位認定システムが人気に拍車をかけた

家庭用移植

プレイステイション2
2002年1月31日発売
6800円

2001年
8月登場!!



AKIRA　PAI　LAU　WOLF

JEFFRY　SARAH　JACKY　KAGE　LION

SHUN　AOI　LEI-FEI　VANESSA　DURAL

SEGA® 公式(オフィシャル)BOOK
バーチャファイター4 PS2版(フォーピーエスツーばん) 完全攻略(かんぜんこうりゃく)ガイド

2002年3月15日　第1版 第1刷発行

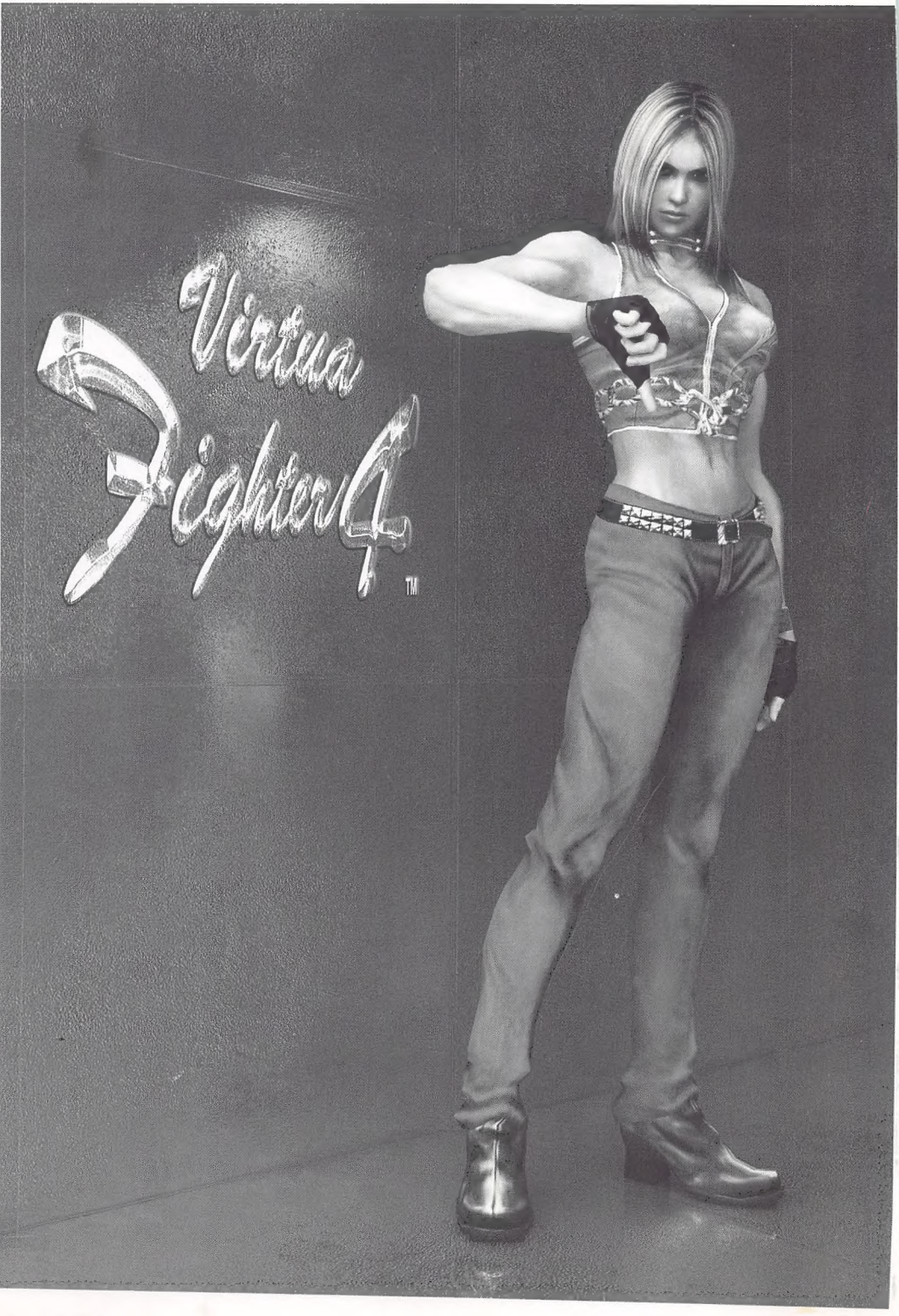
発行人　高比良公成
発行所　株式会社アスペクト
〒101-0054　東京都千代田区神田錦町3-18-3錦三ビル3F
電話　03-5281-2551　FAX　03-5281-2552
ホームページ　http://www.aspect.co.jp
印刷所　大日本印刷株式会社

カバーイラストレーション　太田 広昭（Hiroaki）（株式会社SEGA-AM2）
構成・編集　クリックコード株式会社
編集　柴田英春
アートディレクター　**diceKsaito**
執筆　木村卓人（クリックコード株式会社）
光野信雄
ストレートアップ
本文デザイン　**diceKsaito**
大塚幸司
製作協力・監修　木原　卓（株式会社SEGA-AM2）
井澤俊樹（株式会社セガ）
加藤昌幸（株式会社SEGA-AM2）

ISBN4-7572-0913-4 ●11a0586

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写・複製することを禁じます。
■本書に対するお問い合わせは、郵便、FAX、またはEメール：info@aspect.co.jpにてお願いいたします
■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。
■落丁本、乱丁本は、お手数ですが弊社営業部までお送りください。送料弊社負担でお取り替えいたします。
■"PS"マークおよび"PlayStation2"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PS2"は同社の商標です。
■ SEGA® は株式会社セガの登録商標です。

Original Game ©SEGA　©SEGA-AM2/SEGA2002　©2002 ASPECT
Printed in Japan　※本体価格はカバーに表示してあります。


Virtua
Fighter 4
TM

"Ⓟ"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また"PS2"は同社の商標です。

ISBN4-7572-0913-4

C0076 ¥1600E

9784757209138

1920076016004

アスペクト

定価：本体1600円＋税

SEGA オフィシャル 公式 BOOK

バーチャファイター4 完全攻略ガイド

PS2版

ASPECT